

Año 1 No.7
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.
CLUB
Nintendo®
CONOCE A:
LEMMINGS
RIVAL TURF
XARDION
CURSOS NINTENSIVOS:
JOE & MAC
MEGA MAN II GAME BOY
THE
FLINTSTONES
ESPECIALES:
NAVES
SUPER MARIO WORLD
07
0
37634 13138



¡CONQUISTE AMÉRICA!
EN FORMA RÁPIDA Y EFECTIVA...
El éxito popular de este libro —¡ahora en su cuarta edición!— está basado en una encuesta llevada a cabo entre diversos profesionales, maestros, estudiantes, turistas y amas de casa, cuyos sobresalientes resultados apuraron la necesidad de reeditar INGLÉS FÁCIL una vez más.
¡A la venta en librerías y puestos de revistas!
INGLÉS FÁCIL
MÉTODO RÁPIDO EFECTIVO
APRÉNDALO EN 30 DÍAS
Un sistema fácil para lograr un vocabulario de 2000 palabras.
Cómo formar frases y oraciones.
¡Converse en inglés!
Una publicación de EDITORIAL AMÉRICA, S.A.
4ta. EDICIÓN REVISADA

EDITORIAL

Han sido tantos los secretos, tips, tranzas, estrategias, descubrimientos y curiosidades sobre juegos de Nintendo que nuestros lectores nos han mandado a la revista que, como lo prometimos, tuvimos que publicar una edición especial, independiente a las ediciones mensuales de Club Nintendo.

Este número especial de S.O.S., Servicio Organizado de Secretos, que sale a la venta a mediados de este mes de julio, contiene muchas páginas repletas con todos los secretos que tú nos has enviado de los juegos clásicos y también de los más nuevos, tanto para Nintendo como Súper Nintendo y Game Boy... claro, AXY y SPOT también revisaron sus libretas y están incluyendo en este número sus secretos exclusivos nunca antes publicados en alguna otra revista.

Como podrás darte cuenta Club Nintendo crece y se mejora día con día a través de tus sugerencias que llegan a nuestra redacción. Te aseguramos que todas las cartas que nos llegan son analizadas y consideradas por nuestros expertos para perfeccionar diferentes detalles de la revista. Esperamos que en cada nuevo número encuentres algo nuevo y mejor.



SUMARIO

DR. MARIO → → → → → 4

LOS RECORDS → → → → → → → → 12

RETOS DE MARIO → → → → → → → → 13

MARIADOS → → → → → → → → → → → 30

S.O.S. → → → → → → → → → → → → → 37

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:

Flintstones → → → → → → → → → → → 6

SUPER NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:

Joe & Mac → → → → → → → → → → → 14

INFORMACION SUPER**NES**ESARIA:

Lemmings → → → → → → → → → → → 34

Rival Turf → → → → → → → → → → → → 35

Xardion → → → → → → → → → → → 36

NAVENTURA → → → → → → → → → → 21

100 VIDAS en Súper Mario World → 40

GAME BOY

CURSO NINTENSIVO:

Mega Man II → → → → → → → → → → → 44

LA BOLITA DE CRISTAL → → → → → 42

LOS GRANDES DE GAME BOY → → 42

LOS GRANDES DE NINTENDO → → 20

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → → 26

EL TALLER DE LUIGI → → → → → → → 29

LA BOLA DE CRISTAL → → → → → → 33

ESTE MES LLEGALE A: → → → → → → 24

RESET → → → → → → → → → → → → → 48

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 7 Junio 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/ AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de Ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels. 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

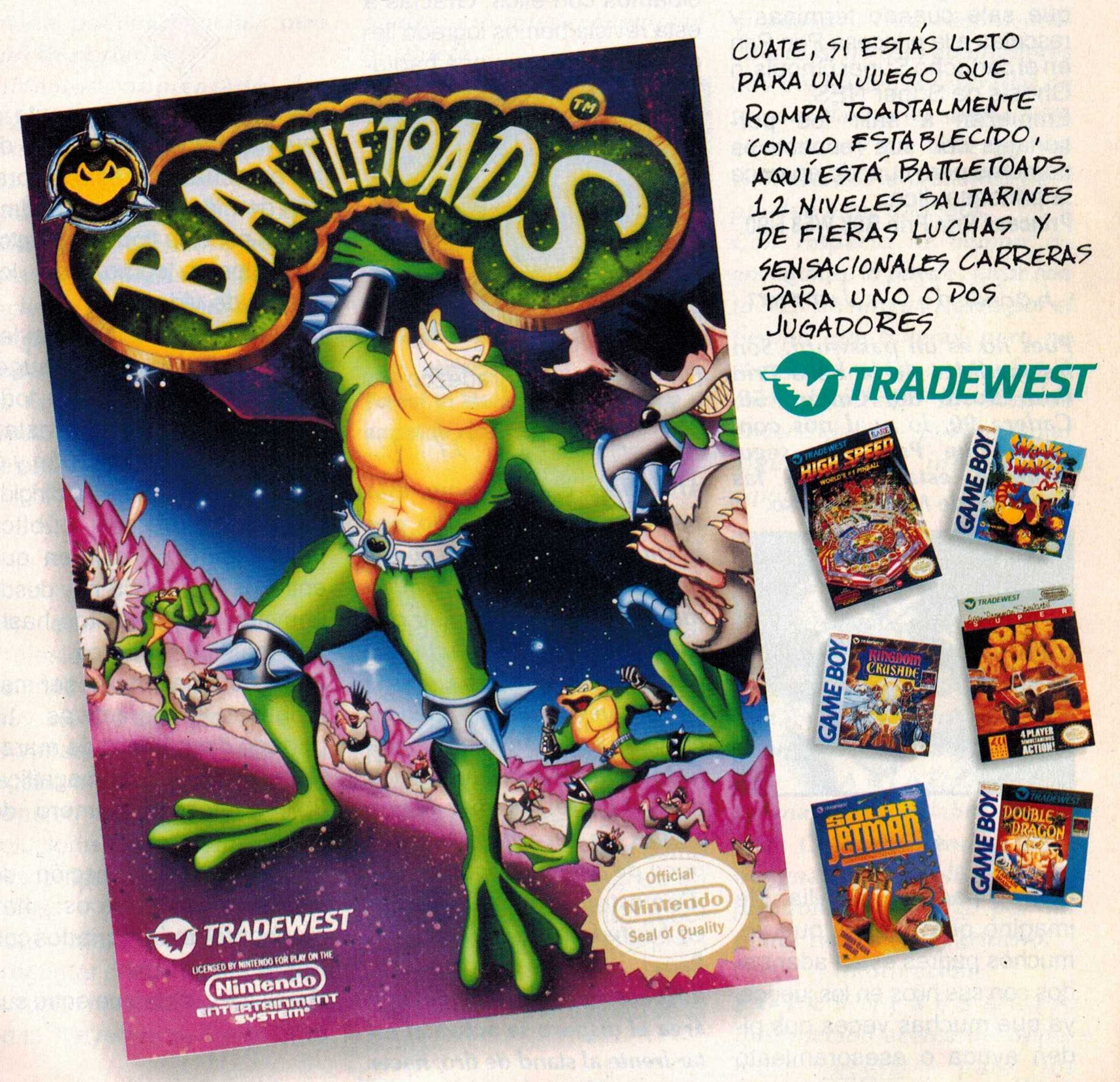
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco. México, D.F. Tel.: 590-27-07

PRINTED IN MEXICO

COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Me gustaría que hablaran sobre una especie de password que sale cuando terminas y rescatas a la princesa Prin Prin en el cartucho Súper Ghouls´n Ghosts de Súper NES.
Empiezan a salir los personajes con sus respectivos nombres pero cuando aparece la princesa dice:
Princess Prin Prin B88 W58 H90

Leonardo Jiménez

Pues no es un password. Son las medidas de la bella Prin Prin: Busto 88, Cintura 58, Cadera 90, lo cual nos convence que Prin Prin seguramente estaría entre las finalistas de Miss Universo.





Soy un padre de familia. Me imagino que al igual que yo, muchos padres están adentrados con sus hijos en los juegos, ya que muchas veces nos piden ayuda o asesoramiento en algunos juegos que no es posible entenderlos si no participamos con ellos. Gracias a esta revista hemos logrado llegar a fases que nunca habíamos visto.
Pasando a otro punto, mi hijo me trae mariado con el cartucho de Simpsons y quisiera que me ayudaran para yo ayudarlo: El ya pasa la fase 1 y 2 pero no puede hacer accionar la resortera y la pistola de dardos en la feria.
De antemano agradezco su ayuda.

Sr. Roberto M. V.

Al recibir cartas como ésta sentimos mucho orgullo por lo que hacemos. Ojalá todos los Papás dedicaran un poquito más de tiempo a participar con sus hijos en todas las actividades que a ellos les gusta, donde por supuesto que también se encuentra el Nintendo. De esta forma comprenderían un poco más sus gustos, además de que a ellos les encanta recibir un poco de ayuda y ¿por qué no? ¡Demostrar que casi siempre en Nintendo el hijo le gana al Papá!
Respecto a Simpsons, en esta área el disparo se activa al estar frente al stand de tiro, hacer el control hacia ↑ y presionar B.



Yo no soy un adolescente ni mucho menos, pero soy de las personas quizás con corazón de niño que tienen admiración por este tipo de aparatos prodigiosos como son los juegos de video.
Espero no se molesten si les hago unas cuantas sugerencias, después de todo provechosas para la revista:
1)El material, la intención y el recurso del lenguaje va dirigido expresamente al público infantil pero no olviden que entre los NESFANS hay desde chavitos muy chavitos hasta adultos bien maduros.
2)Las portadas deben ser más creativas y atractivas. La portada del número de marzo (Bart de cabeza) es magnífica.
3)Aumenten el número de páginas.
4)Incluyan una sección de videojuegos clásicos; hay muchos todavía mariados con Super Mario Bros.
Gracias y cuéntenme entre sus amigos.

EDUARDO ALONSO ANDRADE R.

Gracias por tus comentarios y sugerencias.
Queremos contestarte que:
1)Ya nos habían comentado del lenguaje infantil y como verás desde el número 4 hablamos más con un lenguaje de "videojugador" que de infantil o adulto.
2)Las 3 primeras portadas tuvieron a Mario como elemento de identificación, ahora que ya se conoce la revista podemos incluir otro tipo de portadas.
3)Hemos aumentado las páginas y el próximo mes lanzamos nuestro primer número especial.
4)Contamos con Cursos Nintensivos Clásicos y nuestra sección de Mariados y S.O.S. incluyen secretos para aquéllos juegos.
Todas tus demás sugerencias no las incluimos por falta de espacio pero las estamos considerando para mejorar cada día.



En el Control de los Profesionales de su revista #4 del mes de marzo me pareció muy bien lo que dicen de no enojarse. Yo cada vez que jugaba me enojaba y tiraba el control al piso pero no solucioné nada y sí se me descompusieron los 2 controles.
Para "Mariados" les quiero preguntar dónde se encuentra el cuarto nivel del segundo reto en la "Leyenda de Zelda".

Omar Oceguedá Glez.

Parece que con ese artículo del Control de los Profesionales Luigi tendrá menos trabajo. En un número próximo daremos los secretos del segundo reto de Zelda. Por ahora sólo te diremos que debes pasar el "Forest of Maze" como lo dice la revista 4 en el primer reto. Con este secreto pasarás hacia el panteón y descubrirás muchas cosas. El nivel 4 lo descubrirás empujando una piedra pero antes encuentra el brazalete.



Sólo conociendo el secreto del Forest of Maze podrás terminar el segundo reto.

Te escribo para decirte que me gusta tu sección "El Taller de Luigi" en la que sugieres cómo mantener en buen estado el NES.
Hablando de cómo mantenerlo en condición, te diré que mi NES anda fallando pues el cassette se atora y no puede colocarse normalmente por lo que se ve arriba y no abajo como debiera ser. ¿Qué me sugieres? Ah, ¿y qué tiempo recomiendas mantener encendido el NES?
Recibe un cordial saludo de tu amigo.

EDEN MOGAÑA BARCELATA

Luigi contesta:
Cuando agarra el cartucho arriba quiere decir que tu consola empieza a tener un desajuste en su conector interno; en estos casos se recomienda que traigas la consola para darle servicio de limpieza o bien cambiar el conector si ya no se puede ajustar correctamente. También es conveniente que traigas tus cartuchos a limpieza periódicamente. Una recomendación más: no uses adaptadores que desajusten las entradas de tu consola; no les soples a los cartuchos y no intercambies en mercados ambulantes, pues pueden estar dañados.
Con respecto al tiempo de encendido, tú puedes jugar con tu NES sin ningún riesgo por el tiempo que quieras, pero no saques ni metas accesorios ni cartuchos con la consola encendida; se puede dañar alguna parte interna del equipo.



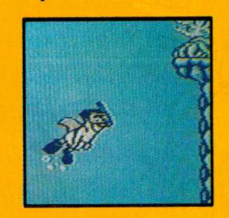
No queremos confundir a nuestros lectores y como hemos recibido algunas cartas con errores ortográficos queremos aclarar lo siguiente:
M A R I A D O S
es una nueva palabra creada por Club Nintendo para designar a aquellos videojugadores mareados, por no poder resolver un cartucho.
Información
S U P E R N E S E S A R I A. Información acerca del Súper NES, necesaria para los videojugadores.

CURSO Nintensivo

Feliz se encontraba la familia prehistórica de los Picapiedra (Flintstones) y su amigo extraterrestre Gazoo, cuando un científico loco del Siglo 30 secuestró a Dino y a Hoppy, además de destruir la máquina del tiempo de Gazoo, cuyos fragmentos quedaron regados en distintas zonas. Pedro tendrá que localizar los pedazos de la nave de Gazoo y tratar de rescatar a Dino y Hoppy de un extraño destino.

Poderes
Jump: Para alcanzar grandes alturas.
Fly: Volando pasarás algunos peligros.
Dive: Para tener mayor dominio en el agua.





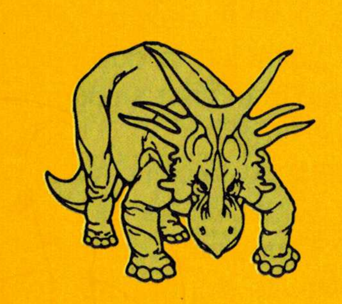


Armas Especiales
Hacha: Es una buena arma; al lanzarla hará la trayectoria de una "u" invertida y con esto podrás alcanzar enemigos que estén muy arriba. Cada tiro gasta 3 piedrólares.
Resortera: Es más rápida que el hacha, pero sólo dispara en línea recta,. Cada tiro gasta 3 piedrólares.
Huevo explosivo: El arma más poderosa; causa mucho daño a todos los enemigos en pantalla. Cada tiro gasta 10 piedrólares.

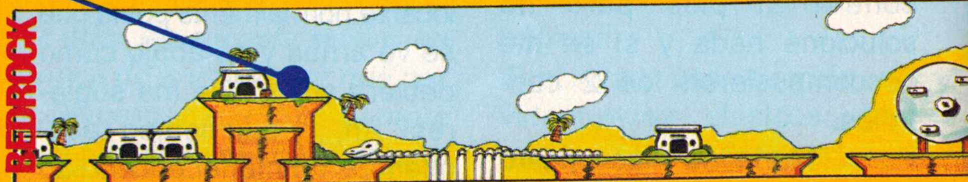
TECNICA AVANZADA

Nada o vuela sin gastar dinero.- Los poderes para volar y nadar son muy útiles, pero su desventaja es que consumen muchos piedrólares; he aquí una técnica para volar y nadar sin gastar dinero: al llamar a Gazoo escoge el poder a utilizar y mueve el control al lado que quieras ir (si deseas ir hacia arriba no muevas el control), entonces saldrás con un poco de vuelo y cuando se te acabe el impulso presiona B para quitarte el poder e inmediatamente presiona Start; repite la operación hasta que llegues al lugar que quieras. También lo puedes emplear cuando caigas a un precipicio, así podrás salvar tu vida sin que te cueste un sólo piedrólar.
Esto lo vamos a emplear muy seguido en este Nintensivo, así que practícalo, no es difícil.





Golpea en la cabeza al cocodrilo para elevarte, entonces haz el control a la izquierda para alcanzar una vida.





Pasa brincando por aquí, ya que si pasas corriendo se caerán los huesos; al pájaro que sale en esta zona debes golpearlo antes de que se acerque.

THE FLINTSTONES

Estos son los movimientos de Pedro:

← →	Pedro se moverá a la izquierda o a la derecha.
↓	Pedro esconde su cabeza.
↑	Si Pedro se encuentra colgado, oprime hacia arriba y se trepará.
B	Golpe con el garrote; si lo dejas apretado acumulará poder para dar un golpe fuerte. Si estás usando un poder, al apretar este botón lo anularás.
A	Brincar; si lo mantienes apretado mientras brincas podrás colgarte de algunas partes, pero si lo sueltas, Pedro también se soltará.
↑y B	Lanzar el arma especial.
Start	Al oprimirlo podrás pedir ayuda a Gazoo con algunos poderes, pero primero tendrás que ganarlos en partidos de Rocabasquet.
Select	Para cambiar el arma especial.

Rocabasquet

Para ganar los partidos, siempre que tu contrario tenga posesión del balón, posiciónate donde indica la foto y desde ahí da un golpe con B, siempre pasa por ahí y se golpea, así le quitarás el balón; en el saque inicial lo debes hacer muy rápido.



Para tener más seguridad al encestar, arroja la bola con B desde donde indica la foto, guíate por los pedazos de pasto y las piedras que se ven.



Otros implementos


Te agrega un contenedor de energía.

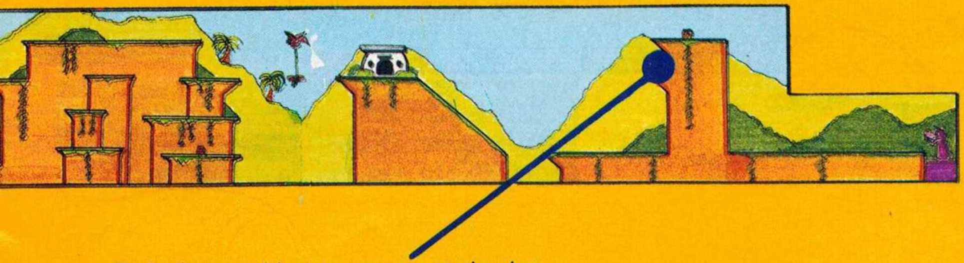

Aumenta la potencia de los golpes.


Recupera tu energía.


1Up

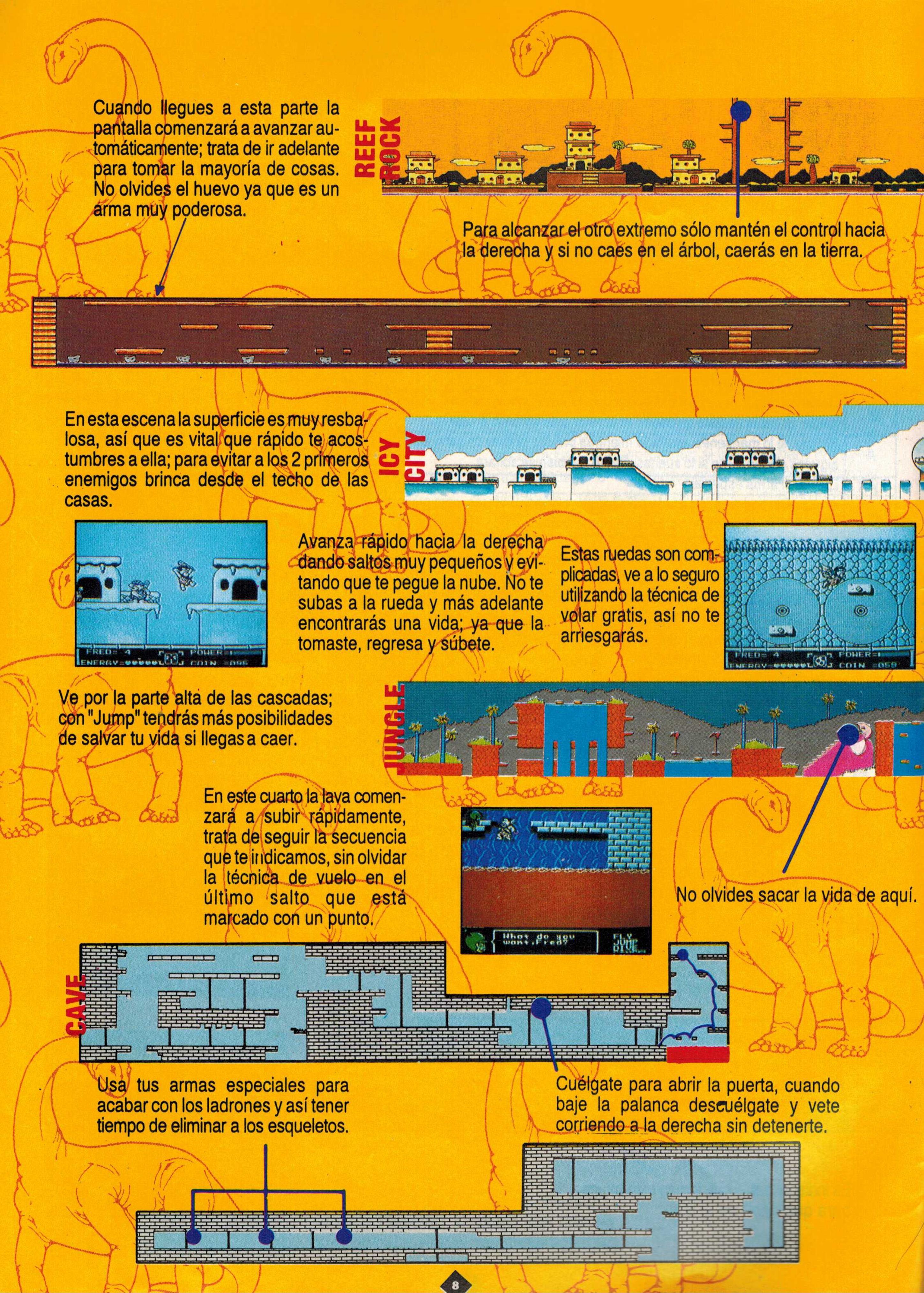
Para vencer al dinosaurio, permanece en la parte izquierda de la pantalla, espera a que escupa fuego y cuando termine brinca hacia él arrojándole un hacha, inmediatamente regrésate a la parte izquierda y repite esta operación hasta que lo venzas.





Es indispensable que tomes esta hacha para que derrotes al jefe.





REEF ROCK

Cuando llegues a esta parte la pantalla comenzará a avanzar automáticamente; trata de ir adelante para tomar la mayoría de cosas. No olvides el huevo ya que es un arma muy poderosa.

Para alcanzar el otro extremo sólo mantén el control hacia la derecha y si no caes en el árbol, caerás en la tierra.

ICY CITY

En esta escena la superficie es muy resbalosa, así que es vital que rápido te acostumbres a ella; para evitar a los 2 primeros enemigos brinca desde el techo de las casas.

Avanza rápido hacia la derecha dando saltos muy pequeños y evitando que te pegue la nube. No te subas a la rueda y más adelante encontrarás una vida; ya que la tomaste, regresa y súbete.

Estas ruedas son complicadas, ve a lo seguro utilizando la técnica de volar gratis, así no te arriesgarás.

JUNGLE

Ve por la parte alta de las cascadas; con "Jump" tendrás más posibilidades de salvar tu vida si llegas a caer.

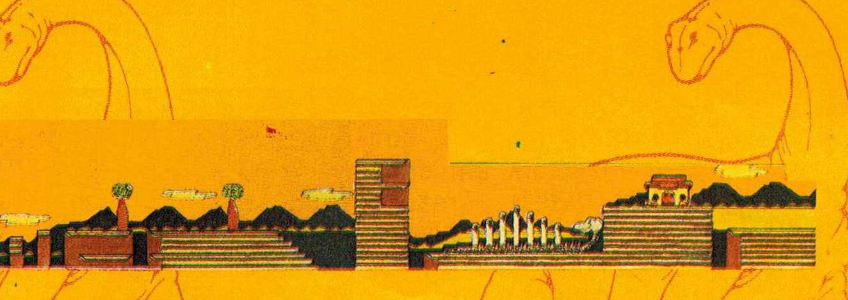
En este cuarto la lava comenzará a subir rapidamente, trata de seguir la secuencia que te indicamos, sin olvidar la técnica de vuelo en el último salto que está marcado con un punto.

No olvides sacar la vida de aquí.

CAVE

Cuélgate para abrir la puerta, cuando baje la palanca descuélgate y vete corriendo a la derecha sin detenerte.

Usa tus armas especiales para acabar con los ladrones y así tener tiempo de eliminar a los esqueletos.

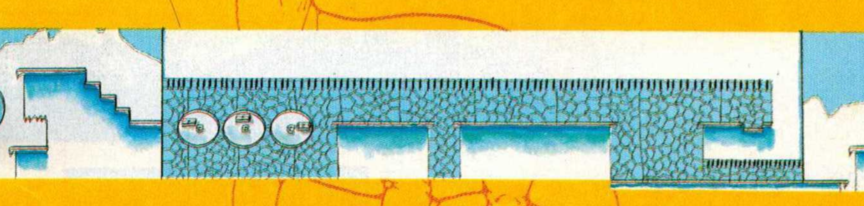


Este enemigo no será mayor problema si haces lo siguiente: acumula poder con el garrote y espera a que brinque, entonces cuando venga cayendo golpéalo y repite la operación. Si están muy a la orilla pásate del otro lado cuando brinque.

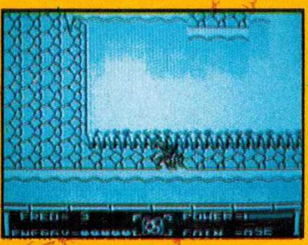
A estos pequeños pero muy molestos murciélagos debes derrotarlos antes de que se acerquen, ya que te tiran. El huevo o la resortera son indispensables.







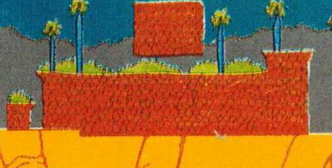


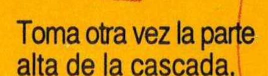


Los picos no presentan obstáculo, sólo encarrérate hacia ellos y cuando vayas a llegar haz el control ↓.

Acumula poder con tu garrote y cuando se acerque el Mamut pégale e inmediatamente brinca y ejecuta la técnica de volar gratis. Para pasarlo esquiva las 2 bolas de nieve que arroja y repite la técnica hasta que quede noqueado







Toma otra vez la parte alta de la cascada.

Cuando llegues con el enemigo pásate rápidamente a la parte izquierda de la pantalla y ahí acumula poder; cuando brinque hacia tí recíbelo con un garrotazo, pero cuidado porque de vez en cuando te arrojará sus pulgas.

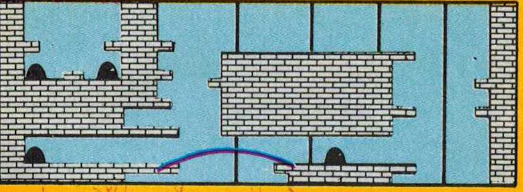




Usa la técnica de volar sin gastar dinero.







Sube aquí por los primeros 4 barriles y después bájate y utiliza la técnica de vuelo para tomar un atajo y evitar al monstruo que está por arriba.

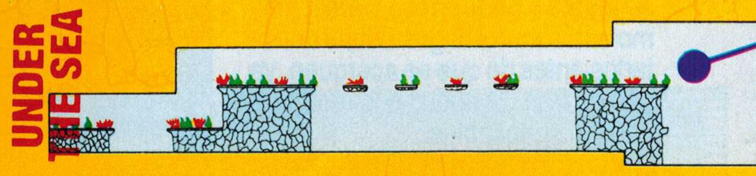
Jefe.-Estudia su secuencia, ya que siempre se mueve hacia 4 diferentes lugares en el mismo orden; cuando esté en las bases altas, brinca y pégale en los pies. Cuando se baje acumula poder y dale un buen golpe, pero si te quieres arriesgar para golpearlo más fuerte, súbete a las bases antes que él, como indica la foto 2.



Cuidado con los seres verdes que están en cada base, resiste mucho; si quieres usa la técnica de nadar gratis.



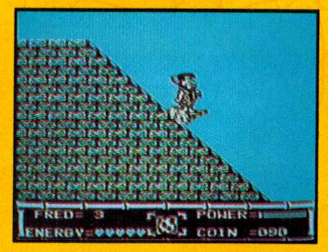
Para que el pez espada no te pegue y te tire al vacío, espera a que te localice y cuando se arroje hacia ti, golpéalo y luego salta.

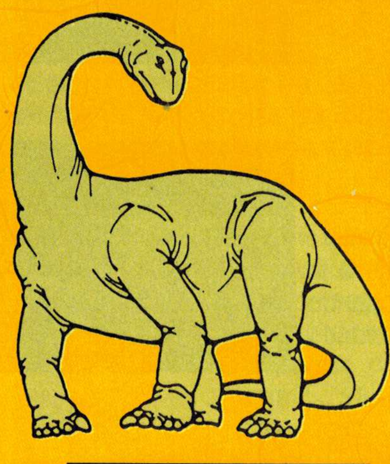




No trates de eliminar a los habitantes de este pueblo, ya que son muy duros, mejor camina por el techo de las casas y baja por los objetos cuando hayan pasado.









No olvides seguir empleando la técnica de vuelo, aquí la usarás mucho.





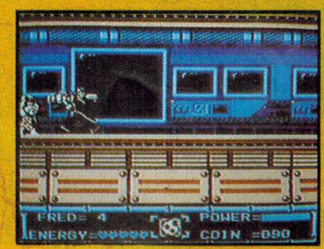
Si vas por arriba encontrarás una banda y al final de ella una vida. Cuando la obtengas, regrésate y toma el camino de abajo, avanza a la izquierda y llegarás con el último enemigo.



Ultimo Jefe

Te atacará en 3 formas distintas:

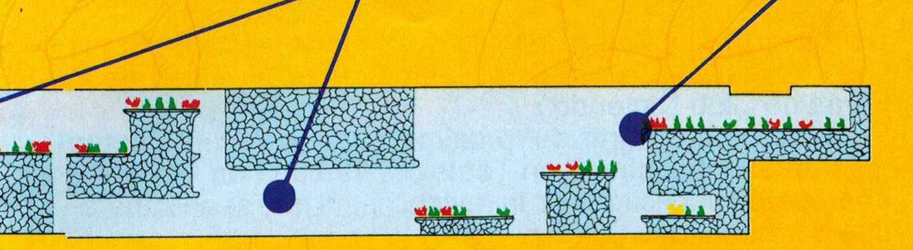
Bazzoka.-Siempre trata de llegar con huevos y 10 piedrólares, inmediatamente acumula poder y con la explosión del huevo y el garrotazo a todo poder lo vencerás.

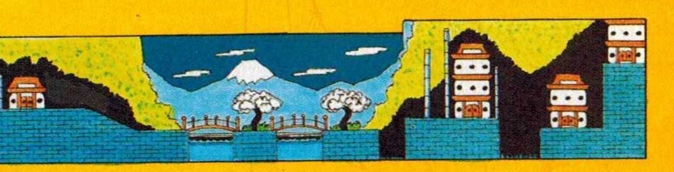




Salta sobre las burbujas o utiliza la técnica de nadar.

No te subas hasta que pase el tiburón.



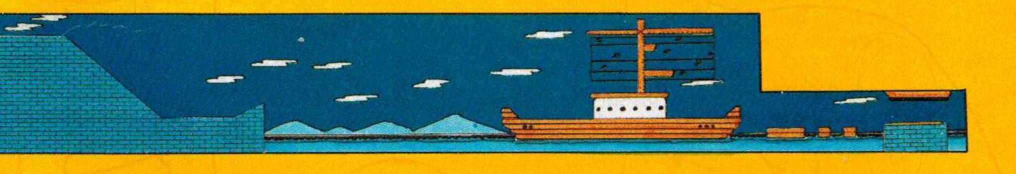




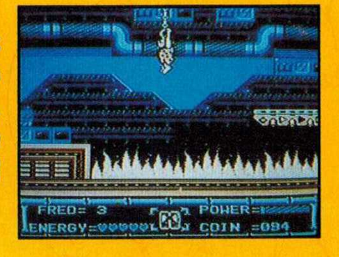
Sube a la pequeña carreta para de ahí poder llegar al barco.

Para derrotar al dinosaurio espera a que escupa fuego o te ataque con la cola e inmediatamente acércate a él y golpéalo; repite esto hasta que llegues a la orilla, entonces cuélgate de la campana y pásate del otro lado. Usa tus armas si quieres.

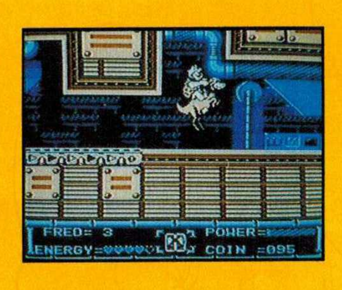




Cuélgate de los ganchos, pero en el segundo, cuando te sueltes, haz el control ←.

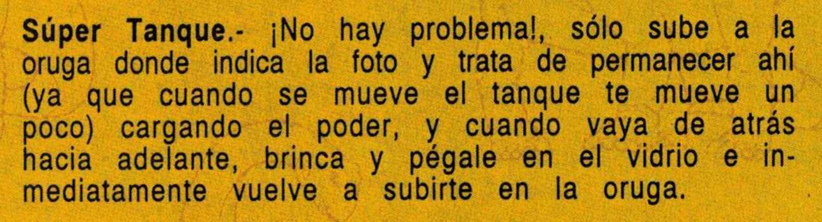


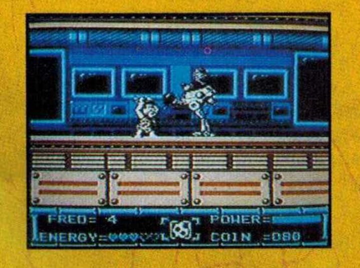
Usa Jump aquí. En la parte izquierda encontrarás armas, energía y además evitarás a los Mechas que te atacan con cohetes.

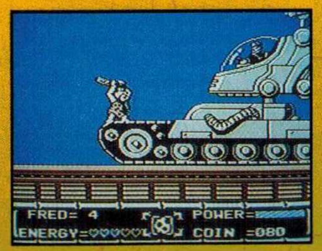


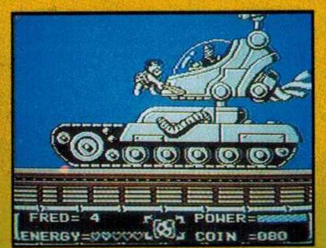
Mecha.-Acumula · poder cuando veas que el guante de su mecha se empieza a mover, entonces brincará y lo debes recibir con un golpe; después de esto brincará 3 veces ¡evítalo!. Repite esto hasta que lo venzas.

Súper Tanque.- ¡No hay problema!, sólo sube a la oruga donde indica la foto y trata de permanecer ahí (ya que cuando se mueve el tanque te mueve un poco) cargando el poder, y cuando vaya de atrás hacia adelante, brinca y pégale en el vidrio e inmediatamente vuelve a subirte en la oruga.









EN ESTE NUMERO COLABORARON CON TIPS Y SECRETOS:

AGUSTIN A. ENRIQUEZ B./DAVID GONZALEZ B./CARLOS SILICEO ACEVES/GUSTAVO A. FIMBRES/JESUS ALBERTO ESTRADA A./MIGUEL ANGEL SANCHEZ R./JORGE LUIS RAMOS J./ISRAEL VERDE VALADEZ/GILBERTO REYNOSO MEZA/NACHO/RAFAEL GARCIA MORENO/ULISES ORESTES L.L./SERGIO CHRISTIAN LEON/STEVE FIGUEROA S./ADRIAN PARON CESEÑA/CRIS H./OMAR ROMAN OCHOA/RICARDO JOSE RIVAS S./ARTURO CASA BORBONIO/CARLOS A. MARTINEZ HUERTA/DANIEL GARCIA RODRIGUEZ/CARLOS A. WOO. I./DAVID SOFT/JOSE M. LAGUARDIA L./PEDRO ALBERTO SIERRA C./LUIS CARLOS MARTINEZ/LUIS ARNULFO RODRIGUEZ/OMAR PONCE CARRILLO/EDGARDO TREJO HERNANDEZ/MANUEL DE U. HERNANDEZ R./CHRISTIAN TREJO GONZALEZ/RICARDO LARA ESTRADA/MIGUEL A. CASTRO T./MIGUEL A. CHAVEZ H./FRANCISCO J. ORTIZ Z./ANTONIO SOSA MELGAREJO/LUIS DANTE GONZALEZ/JOSE MANUEL GARCIA VALLEJO/VLADIMIR ARTEAGA F./JESUS Y SALVADOR CEREZO/HUMBERTO VAZQUEZ NAVA/HECTOR JARAMILLO CANTU/ALEJANDRO ENOC MAZA P./DANIEL GARCIA RODRIGUEZ/FRANCISCO JIMENEZ RUIZ/JULIAN BARRAGAN DIAZ/RAUL ALVAREZ G./DAVID OMAR DOMINGUEZ G./FERNANDO CASTRO DORANTES/RENE LOZA B./ARTURO OJESTO MARTINEZ/FERNANDOY EDGAR CEDEÑO Z./GREGORIO MORA AGUILAR/GUSTAVO E. CRUZ TOSCANO/OMAR IVAN GAONA S./DANIEL PERERA GERONIMO/JULIO CESAR GAVIÑO G./VICTOR HUGO LOPEZ P./ROBERTO IGNACIO ROMERO A./RICARDO GARCIA NASSO/FERNANDO FERNANDEZ RODRIGUEZ/LUIS CHRISTIAN SANCHEZ A./CARLOS ADRIAN MARTINEZ H./FELIPE BUTRON GOMEZ/EDGAR JUAREZ VALLADARES/PABLO MONCAYO/ROAL TORRES ./RODRIGO HERNANDEZ RUIZ/GERARDO MARTIN LUGO DE LA P./JUAN PABLO AVILA CETINA/PABLO VAZQUEZ MEDINA/OMAR LUCIO HDEZ./GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO/FELIPE PERALTA SALGADO/LUIS CARLOS PRIETO A./ELIAS ONAINDIA CODA/ PEDRO Y GUILLERMO ZAMORA MARTINEZ/VICTOR ROSALES/SAM BONN O'CONNOR Y FERNANDO MALDONADO

Y CONTESTAMOS PREGUNTAS A:

VICTOR A. GOMEZ ORTEGA/ENRIQUE TELLEZ MORALES/VICTOR HUGO GARCIA ADRIANO/NILE RODRIGUEZ VILLARREAL/JORGE E. GUTIERREZ VALDES/EDWIN GUERRA CASTREJON/YEISUAN PEREZ TRUJILLO/ALEJANDRO IVAN CRUZ M./OCTAVIO GAONA/DAVID GARCIA CORTES/JAVIER ORNELAS REYES/JUAN JESUS HERRERA L./JOSE RAUL SALDAÑA M./JORGE MANUEL SALGADO S./YEUDIEL ORTEGA V./PEDRO ALBERTO MIRANDA T./RAMON RAULPONCE A./ FERNANDO A. MIRELES L./ROBERTO ENRIQUE GAUCIN M./ ARTURO A. ARCHUNDIA/MARCO AURELIO PEÑA BOLADO/RAYMUNDO DE LA TORRE F./CARLOS ADRIAN MARTINEZ H./VICTOR MANUEL PEREZ LOZANO/EDUARDO OVIEDO CARMONA/ARTEMIO ALBERTO MARTINEZ/JOSE A. ESQUEDA G./JOSE DE JESUS SANCHEZ G./HUMBERTO VAZQUEZ NAVA/ALEJANDRO ENOC MEZA P./MIGUEL VLADIMIR LUNA/LAURO ADALBERTO MENDOZA S./FELISA BRAVO BRICAIRE/FRANCISCO JAVIER MARTINEZ Z./PEDRO ALBERTO SIERRA C./MIGUEL RAMIREZ CARRILLO/VICTOR ARZATE RODRIGUEZ/OLIVER GOMEZ ABRAJAN/ENRIQUE MALDONADO CANILLA/JOSUE RUBEN HUERTA F./RENE ALEJANDRO LOPEZ F./DAVID OMAR DOMINGUEZ/GUILLERMO E. OROZCO/ANGEL EDUARDO ZARATE USCANGA/ARTURO GONZALEZ YZAR/EDGAR ALI NUÑEZ P./RAFAEL LEZAMA MORALES/JOSE LUIS ALBOR GARCIA/JERSON DAVID ORDAZ L./SERGIO CIENFUEGOS ADAME/ALEJANDRO ACOSTA RODRIGUEZ/JAIME SAUL GUTIERREZ M./VIC/RAUL ABRAHAM LARA RANGUEL/VICTOR JACOBO GONZALEZ.

LOS RECORDS

Debido al gran número de fotos que hemos recibido para la sección de Los Récords, decidimos crear "El Salón de la Fama de Club Nintendo".
Publicaremos a partir del proximo número récords como más de 300 mil puntos en Tetris ó 9'999,999 en Contra 3; aparecerán publicados en la revista hasta que sean superados por otro videojugador.
Asimismo, les recordamos que es requisito indispensable enviarnos una fotografía (lo más clara posible) que demuestre el récord conseguido.

Esta es la lista de los juegos que han terminado en este mes los lectores que nos han enviado sus fotos.

ROBOCOP 2
Emanuel Reina Velez

TINY TOON
Carlos Mayorga Salazar
José Juan Leyva
Axs Guzmán
Jesús Doria Sandoval
Jorge Arturo Serrano Soria
Eric Francisco Martínez Flores

CASTLEVANIA II
Antonio Pamanaka Prats
Roberto Pamanaka Prats
Armando Valenzuela

CASTLEVANIA IV
Jesús Santiago Acosta
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Ricardo Rafael Estrada V.
Ramón Rivas Rosales

MEGA MAN II (GB)
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz

MEGA MAN II
José B. Cordero Zepeda

MEGA MAN III
Silvestre Ortiz Unceta

MEGA MAN IV
Oscar Rodrigo Alvarez Reyes

SUPER MARIO BROS. 2
Alfredo Domínguez R.
Javier Bógar Soriano B.
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
Carlos Adrián Mtz. Huerta

SUPER MARIO BROS. 3
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz

SUPER MARIO WORLD
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz
Edgar Alexander Ruiz Ventura
Edgar Rivera Martínez
Jorge Manuel Salgado Sánchez
Rodrigo Sánchez
Horacio Sánchez M.

JOE & MAC
Oswaldo Ruvalcaba Zenteno
Eduardo Adrián Garza V.

BUGS BUNNY
Raziel Pérez Vázquez

DRAKKHEN
Edgar Rivera Martínez

RESCUE RANGERS
Erick Fernando Hernández Ortiz
Germán Arriaga Mejía
Adolfo René Márquez Rmz.

DOUBLE DRAGON III
Víctor Jacobo González
Bernardo Fabián Ayala Glez.
Germán Arriaga Mejía
Andrés Almiray

SUPER C
Víctor Jacobo González
Bernardo Fabián Ayala Glez.

WORLD CUP
Germán Arriaga Mejía

NINJA GAIDEN II
Germán Arriaga Mejía

NINJA GAIDEN III
Omar de Jesús Quankiú Rascón

T.M.N.T.
Ernesto Aguilar E.

T.M.N.T.II
Andrés Almiray

T.M.N.T III
Ernesto Aguilar E.
Marcelino Miguel Koyoc Reyes

ULTRAMAN
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz

PUNCH OUT
Jorge de Jesús Jiménez Muñoz

BART VS. THE WORLD
Miguel Angel Chaparro Ramos
Jorge Luis Mazariegos Lara

TECMO BOWL
Anselmo Carreño Bárcenas
Luis Rubén Ornelas Hdez.

METROID
Alejandro Martínez Rendón

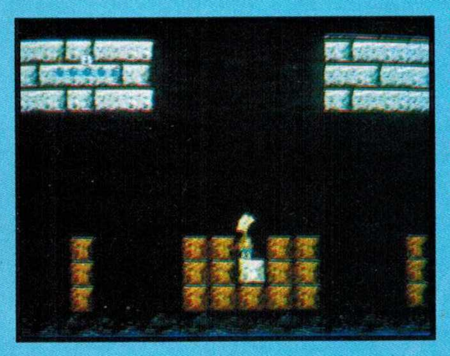
FINAL FIGHT
Samuel Guttman
Ramón Rivas Rosales
Jorge de Jesús Jiménes Muñoz

DUCK TALES
Germán Arriaga Mejía
Adolfo René Márquez Ramírez
Carlos Adrián Martínez Huerta

BATMAN II
Alberto Velasco Chávez
Omar de Jesús Quankiú Rascón

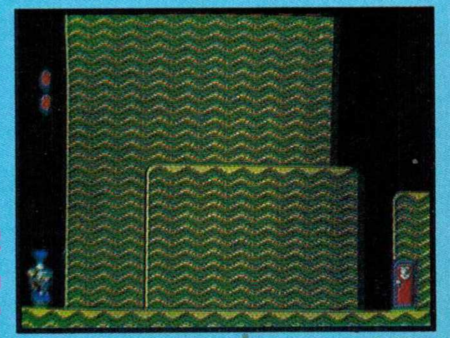


Los retos de Mario



015 BART VS. THE WORLD
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?

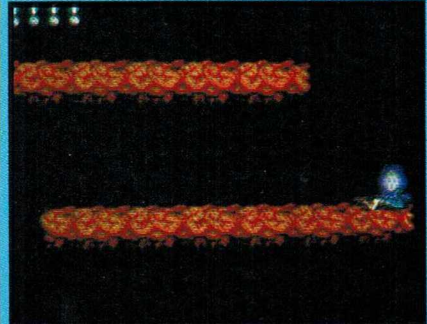
016 Súper Mario Bros. 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?



RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

011 Súper C ¿Cómo logras que cualquiera de los personajes de Súper C se pare en el enemigo de la foto sin que lo elimine?





Para lograrlo trata de dispararle a este enemigo desde la base de arriba, cuando apenas se alcance a notar; cuando ya no se oiga que le pegas, bájate y el enemigo ya no te hará daño.

Contestaron correctamente: Billy Joel Barajas B., José Gerardo Rosas G., Oscar Roldán Torres, Martín Membrillo Flores, Alejandro Martínez Rendón, Paulino Alejandro Carrillo R., Pablo Vázquez Medina, Anibal Castellanos R., Edwing Bringas Serrato, Iván O. Moreno Cisneros, Gustavo Héctor Ruíz C., Abel Ramírez Vidal, Omar de Jesús Quankiu R., Luis Humberto García., Filiberto Miguel Heiras G., Alem Blas Ochoa, Ramón Rivas Rosales, Julio Axel Colunga G., Baltazar Jesús Rosales G., Oswaldo Orozco Montes, Alberto H. C., Mario Alberto Guerra M., Quintín Rogelio Molina C., Angel W. Mata Hernández, Roberto Carlos Lara V., Salvador Neri Galván, Juan Alejandro Mendoza B., Juan Muciño Flores, Alejandro Padilla Maya, Víctor Rosales, Christian Mitchel Elizalde Rivera, Salvador Calzada Macías, Gustavo Adolfo Fimbres, Fabián de Jesús Mtz. Gaxiola, Edgar Alí Núñez Padrón, Leonardo Jiménez González y José Iván Ramírez Vera.



012 Súper Mario World

¿Cómo logras que Mario quede sentado en el aire?

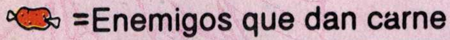
Sólo tienes que poner un trampolín en una bajada y hacer que Mario rebote moviendo tu control hacia ↓.

Contestaron correctamente: David Software y Gerardo de la Torre.

CURSO Nintensivo


Jamás has visto una historia cavernícola con tanto color y con tan buena música como éste.

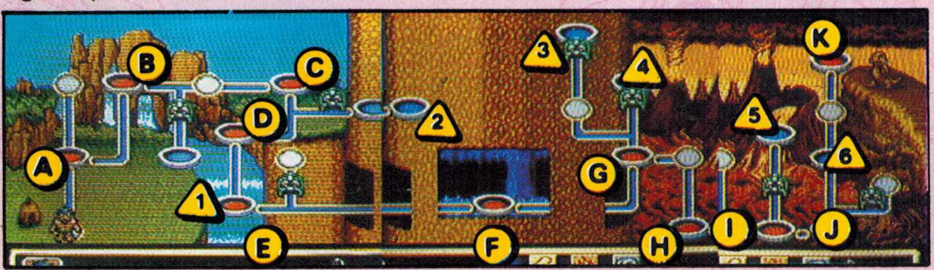
Y ó X	Golpea y dispara arma
B ó A	Salta
↑ y B ó A	Salta alto
←, ←	Giros (pero la segunda vez que presiones
→, →	el control lo tienes que dejar así)
L y ←	Corre hacia la izquierda
R y →	Corre hacia la derecha
↑ y Y ó X	Dispara hacia arriba
↓	Se agacha


=Enemigos que dan carne

Este cartucho, si lo juegas de dos jugadores y se coordinan, será más fácil.

2P GAME.- Aquí los personajes no se golpearán entre sí.
2P SUPER GAME.- Se podrán golpear entre sí, pero también se podrán montar uno sobre el otro para llegar a lugares altos.

Tú puedes entrar cuantas veces quieras a una misma escena.
Si ya pasaste una escena y entras nuevamente te puedes salir cuando quieras con sólo presionar Start y luego Select.





Los huesos y boomerangs son armas rápidas pero débiles.



El fuego y las ruedas de piedra son lentas pero fuertes.

A


Para tomar el arma de este primer huevo puede ayudarte tu compañero o subirte sobre el primer Pterodáctilo para saltar hasta arriba.

Para tomar el fuego haz lo mismo que con el primer huevo.








Elimina a todos los enemigos de la pantalla y después rompe el huevo. Aparecerá un Pterodáctilo rosa y te llevará a una escena oculta, pero asegúrate que no haya más enemigos en pantalla.

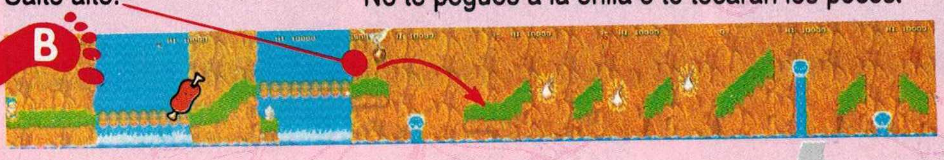
Para eliminar al jefe colócate como en la foto y cuando se te pegue dispara hacia arriba.

Cuando te lance cavernícolas, elimínalos y te darán carne.

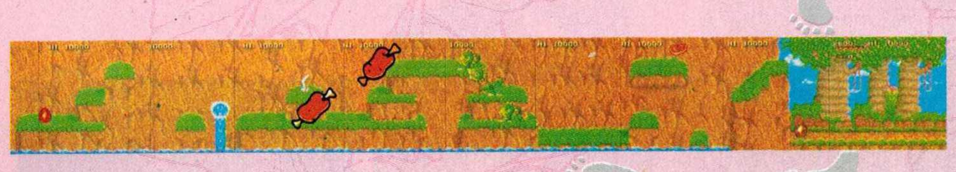


Salto alto.

No te pegues a la orilla o te tocarán los peces.







El jefe no será ningún problema, pásate detrás de él dando un giro y dispárale.

C

Si eliminas los 3 primeros panales obtendrás una vida arriba.



Si ya pasaste la escena, nuevamente entra y repite la jugada; después de tomar la vida presiona Start y Select para salirte.

Dependiendo de donde salga el jefe, va a seguir una ruta.





Aquí te lanzará aire.

Aquí puede traer huevos con pequeños Pterodáctilos.



Aprovecha para dispararle rápidamente.



IMPORTANTE: Al salir el jefe de la pantalla colócate del lado contrario, pues si se lanza contra ti tendrás tiempo de saltar.

D

En esta escena la pantalla avanza sola, trata de permanecer pegado a la izquierda.

E



Colócate lo más abajo que puedas y esquiva las rocas que caen, si no puedes esquivar alguna golpéala para destruirla.

Pégate un poco al jefe y dispárale con rueda a la cabeza; cuando se te aproxime mantén tu distancia. El se sumergirá y al salir avanzará hacia ti, sáltalo. Después de volver a sumergirse te lanzará peces, elimínalos y repite esto hasta acabarlo.







BONUS







En la escena 1 y 6 toma todas las carnes antes de que desaparezcan y caerá una vida. **No** tomes esa vida: colócate como indica la foto;inmediatamente corre hacia el otro lado para tomar las cuatro vidas que caen.

En la escena 3 rompe el huevo de hasta abajo; ahí encontrarás un 1up.



En las escenas 4 y 5 vence a los enemigos y recuperarás toda la energía.





H

Desde abajo da un salto alto y un pequeño toque hacia la izquierda para tomar la carne sin quemarte.

Elimina a todos los enemigos de la pantalla antes de romper el huevo rojo.

No tomes la última carne hasta que sea necesario; ahora colócate al centro de la pantalla y dispara alternando de un lado a otro y si es preciso hacia arriba.

Si saltas sobre las rocas no te harán daño.

A veces sale un 1Up.



Aquí da un salto alto.

Para alcanzar la vida da dos saltos seguidos (el segundo es sobre un enemigo que salta)









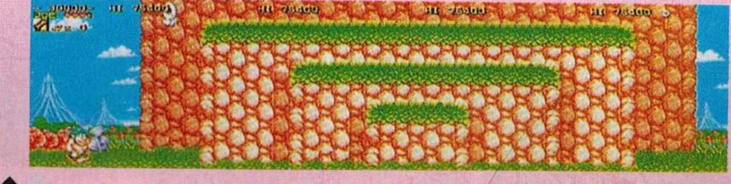
Colócate donde indica la foto y dispárale fuego al jefe. Las rocas que te lanza y que no alcances a destruir sáltalas. Cuando te caigan rocas elimínalas disparando hacia arriba.

En cuanto el jefe se salga de la pantalla colócate del lado contrario al que salió. Si sale a toda velocidad sáltalo o da giros; su rutina es dos abajo y dos arriba. Si aparece lentamente dispárale con ruedas, pero si te acorrala sal de ahí con giros.





Elimina a todos los enemigos en pantalla antes de romper el huevo.



Colócate donde indica la foto y dispara hacia arriba con boomerangs; al bajar el jefe la cabeza, salta. Cuando te lance cavernícolas elimínalos y te darán carne (si tienes toda la energía deja la carne de reserva).

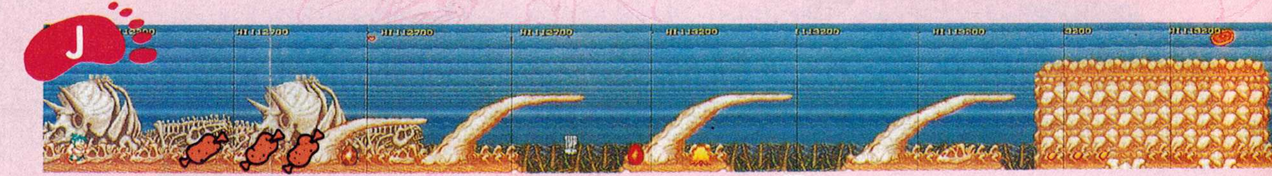




I



J



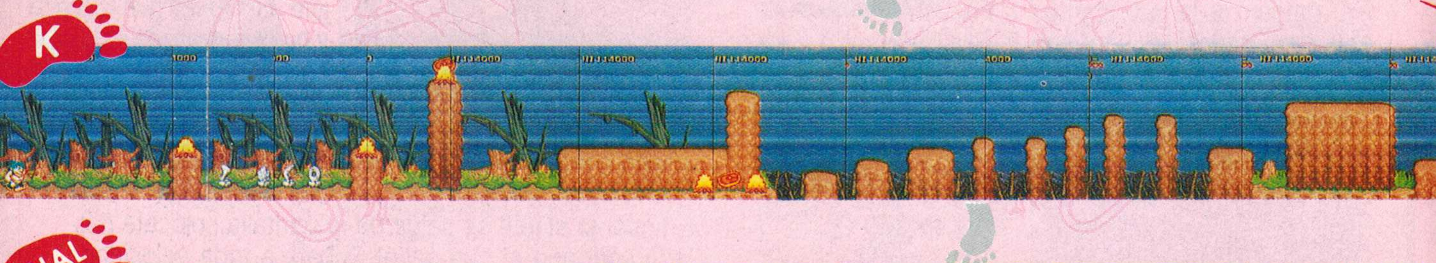


Después de pasar esta escena puedes volver a entrar; colócate arriba del 1Up, te bajas presionando ↓ y B e inmediatamente presiona Start y luego Select. Repite esto para hacer vidas.

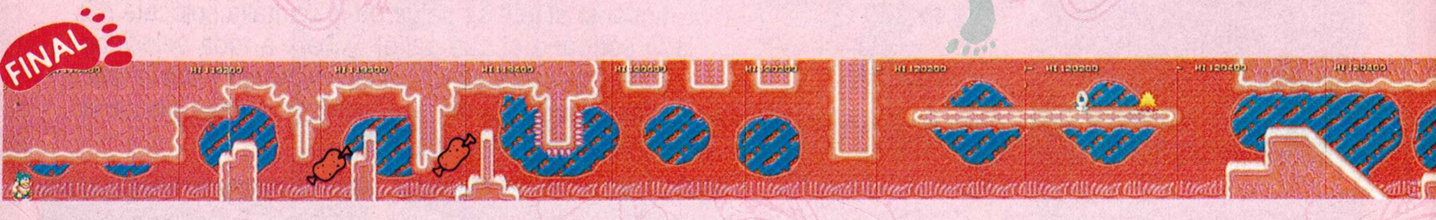
Es más fácil si saltas sobre los Pterodáctilos.

Pasa saltando sobre los Pterodáctilos.

K



FINAL



Colócate al centro y elimina a la planta de la derecha, luego pásate a la orilla derecha y desde ahí acaba a todas las plantas con rueda.

Cuando el diablo se divida colócate debajo del diablo al que están picando y salta disparándole con ruedas hacia arriba.

Si el diablo golpea el corazón colócate donde indica la foto y dispara ruedas hacia arriba, saltando.

Cuando el diablo se salga de la pantalla espéralo al centro e inmediatamente que aparezca da giros hacia él.









Sigue estas técnicas hasta eliminarlo.

Si el jefe empieza a rebotar pásate por debajo de él corriendo. Si se sale de la pantalla quítate del centro. Y si avanza hacia ti girando, corre y agáchate en la orilla contraria a él; dispárale con fuego cada vez que se quede quieto.



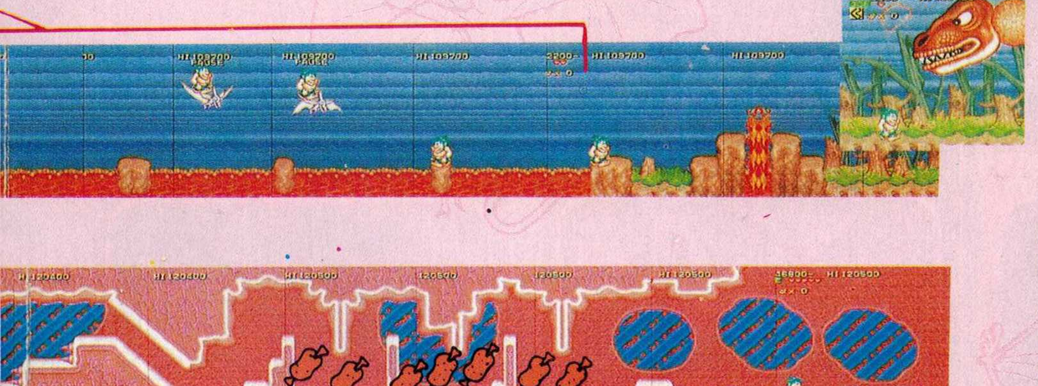




Con este jefe utiliza los boomerangs, lanzándoselos desde la orilla izquierda. Cuando se desarme colócate en la esquina inferior izquierda, bien pegado y agachado. Repite la jugada hasta que se le caiga la cabeza, entonces sáltala cuando se te acerque y prepárate porque regresa. Sigue disparando hasta vencerlo.







Colócate en la esquina inferior derecha y dispárale ruedas; cuando puedas salta para darle, pero cuando baje agáchate y no dejes de disparar.



Ya que el diablo cambió de color, las técnicas son: Si el diablo te lanza fuego por la boca aléjate de ese lugar.

Cuando te lance ruedas por las orillas traspásalas dando giros.

Si el diablo se coloca al centro ponte en la posición que indica la foto para que las ruedas no te toquen.









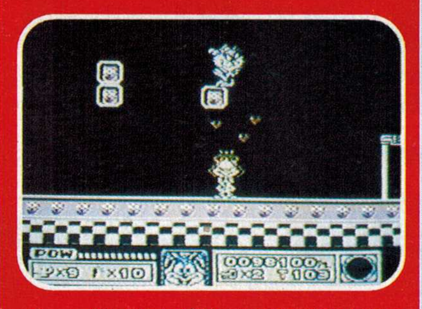
Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



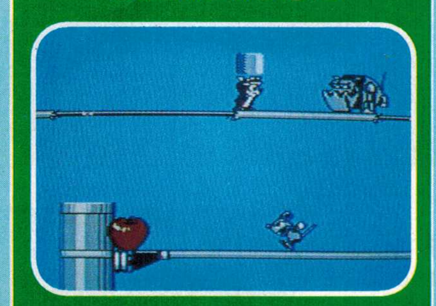
2.- TINY TOON ADVENTURES



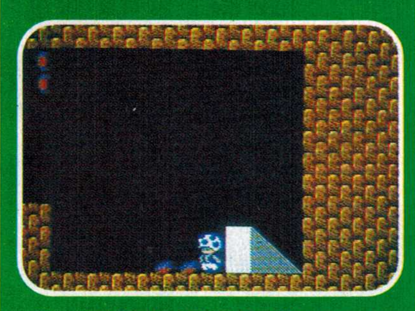
3.- BART VS. THE WORLD

4.-MEGA MAN 4
5.-SUPER MARIO BROS. 3
6.-THE FLINTSTONES
7.-G. I. JOE II
8.-BATTLETOADS
9.-BASES LOADED 3
10.-TECMO SUPER BOWL

CLASICOS



1.- RESCUE RANGER



2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- NINJA GAIDEN III

4.-ADVENTURE ISLAND II
5.-TETRIS
6.-DR. MARIO
7.-SUPER C
8.-PUNCH OUT
9.-RAD RACER
10.-GOAL!

SUPER NES



1.- ZELDA III



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

4.-F-ZERO
5.-JOE & MAC
6.-SUPER R TYPE
7.-SUPER SMASH TV
8.-KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER TENNIS

Naventura

Debido a su capacidad para crear gran cantidad de enemigos de enorme tamaño, el Súper Nintendo es el sistema ideal para diseñar juegos de naves o aviones.
Este tipo de cartuchos son de los más emocionantes y requieren de gran habilidad, destreza y coordinación de movimientos. Lógicamente sus gráficos y musicalización son espectaculares.
Para este Especial, Club Nintendo ha escogido los juegos más representativos del género y te presenta una pequeña sinopsis de los mismos.

EARTH DEFENCE FORCE (JALECO)

Estamos en el año 4129. Gracias a la creación de la Unión Federal de Planetas la paz ha reinado durante los últimos 2000 años, sin embargo, de la lejana Galaxia de Zena-2 un grupo llamado Agyma establece una base en el lado oscuro de la Luna para preparar su ataque contra la Tierra.
Para cumplir con tu objetivo de defender a la Tierra tu nave ha sido equipada con 2 mecanismos XA-1, capaces de cargar 8 diferentes armas que podrás escoger al principio de cada una de las 6 misiones.
Cuando elimines cierto número de enemigos el nivel de tu arma subirá.
El destino de los terrícolas está en tus manos; probablemente pierdas una batalla o dos, pero al final ganarás la guerra.



Aquí tienes un claro ejemplo de los efectos de escala y rotación.

Search Laser es una arma que causa gran daño. Usala.

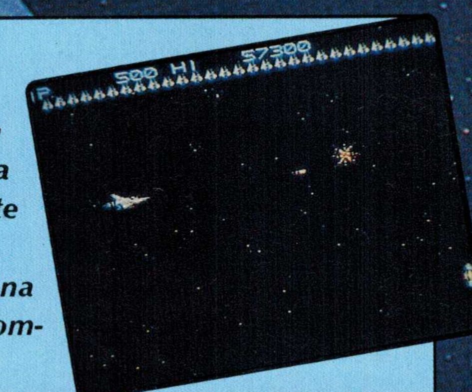
Verás un fondo diferente en la presentación si al prender tu Súper NES presionas y mantienes ↑ y Start en el control 2.

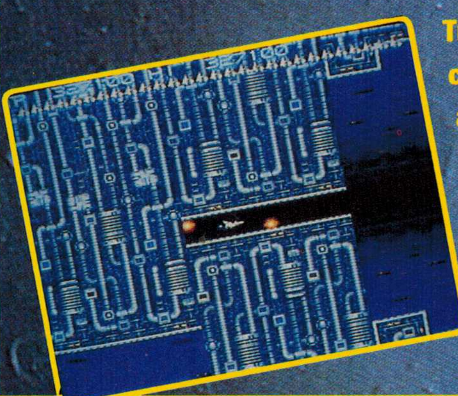


GRADIUS III (KONAMI)

El Imperio Bacterion, al que se consideraba destruido, sorprende a todos con una nueva invasión y para derrotarlo contarás con la ayuda de tu nave "Viper". Gradius III te ofrece un súper reto y gran acción, pues cuenta con 28 diferentes tipos de armas que podrás escoger, así como poderes para armar tu nave como quieras. Trata de mantener tu nave con buena velocidad y varios Options si quieres salir victorioso. Además,el final será variable según el nivel de dificultad que escojas.

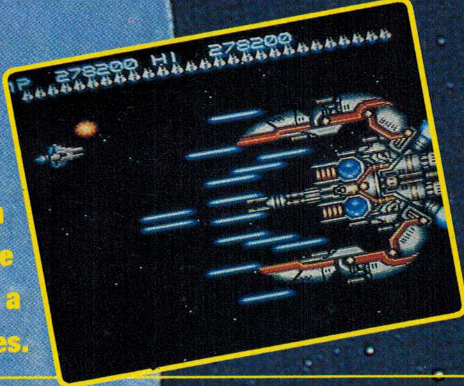
Inicia con 30 vidas presionando y manteniendo ←, y luego oprime A 3 veces y Start.
Para aumentar tus créditos, durante la presentación presiona rápido y repetidamente el botón X, y para no perderlos comienza el juego antes de que se quite el nombre del mismo.
Para llenar de poder tus armas, pon pausa y presiona ↑↑↓↓ L,R,L,R,B,A y al quitar la pausa tu nave estará completamente armada.





Tu dominio del control se pondrá a prueba cuando pases por estos pequeños callejones.

Habrá escenas en las que enfrentarás a más de 4 jefes.

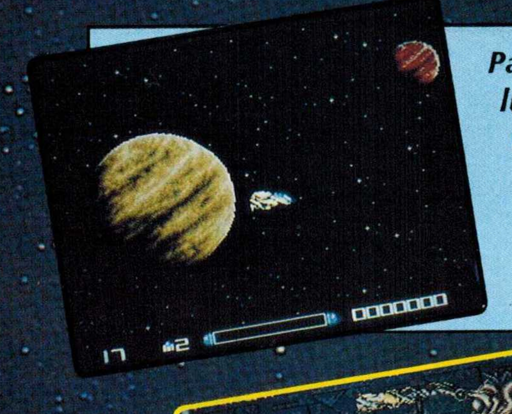


U.N. SQUADRON (CAPCOM)

Una repentina invasión del grupo terrorista "Proyecto 4" logra su cometido de apoderarse del país conocido como Aslan, pero no todo cae en sus manos; un pequeño desierto quedó en libertad y ahí es donde se encuentra el grupo de los mejores pilotos del mundo: U.N. SQUADRON.
Al comenzar el juego deberás escoger de entre 3 pilotos, cada uno con diferentes características.
Shin Kazama: Nacido en Tokio, Japón, Shin posee el arma que más rápido sube su nivel.
Mickey Syeman: De San Francisco, U.S.A., es un experto en el uso de armas especiales.
Greg Gates: Originario de Copenhague, Dinamarca. Greg es el piloto que más rápido se recupera de los impactos.
Tu primera misión será liberar a Aslan de "Proyecto 4" y luego infiltrarte en su base para la confrontación final.
A lo largo del juego, cada vez que derribes enemigos obtendrás dinero para comprar armas y aviones más sofisticados.

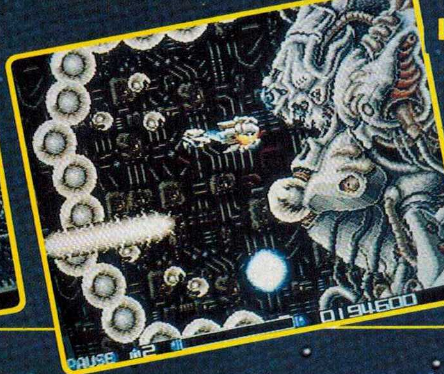
SUPER R-TYPE (IREM)

¡Alerta roja! El imperio Bydo no fue eliminado en la última batalla, ahora vuelve con más fuerza que nunca y ha capturado a quienes improvisaron la defensa.
Deberás enfrentarte a la armada invasora con tu pequeña pero bien equipada nave R-9 para destruir sus sistemas de ataque, infiltrarte a su base y rescatar a tus compañeros.
La acción es impactante, la escenografía delirante y su nivel de dificultad muy alto. Tu arma puede disparar rápidamente, acumular poder para dar un tiro de energía o un súper tiro cuando la línea del Beam se ponga color naranja. Contarás con cinco armas opcionales y misiles, pero para enfrentarte al jefe final deberás pasar 7 difíciles y peligrosos niveles.
Lucha por restaurar la paz y rescatar a tus compañeros.



Para seleccionar nivel, en la presentación presiona R, luego oprime ↑ 9 veces y escucharás un sonido que te indicará que el truco sí funcionó. Entonces presiona Start y pon pausa e inmediatamente y al mismo tiempo oprime R, A y Select; al aparecer un número en la esquina inferior izquierda presiona ↑ ó ↓ y podrás escoger la escena.

El súper tiro es lento para cargar pero muy efectivo con los jefes.



Los detalles en los jefes y enemigos son muy originales.

Ahora es el momento de demostrar por qué en U.N. Squadron están los mejores pilotos.

Durante tu misión deberás localizar y tomar diversos objetos que te ayudarán en tu cometido.



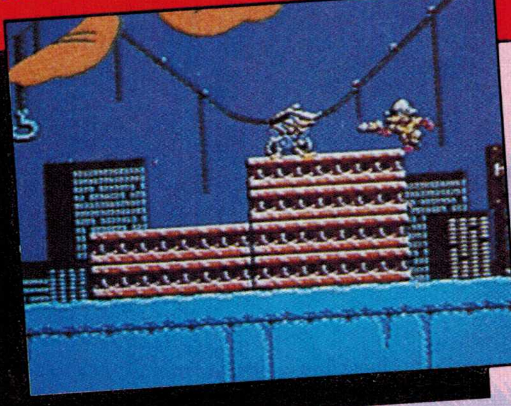
Para obtener un mayor grado de dificultad ve a la pantalla de opciones y cuando estés escogiendo dificultad presiona los botones A y X al mismo tiempo en el control 2 y manténlos; luego, al seguir escogiendo, aparecerá la palabra "GAMER" que es el máximo grado de dificultad.

Sorprende a los refuerzos del enemigo y ganarás más puntos y dinero.



DARKWING DUCK (NES)

Capcom lanza a la venta otro juego basado en caricaturas de Walt Disney. Darkwing Duck es un héroe despistado que, junto a Launchpad, lucha por la justicia en Patolandia.
Este nuevo personaje deberá luchar contra sus archienemigos de la organización F.O.W.L.
Lo recomendamos ampliamente para los niños pues su grado de dificultad no es muy elevado y tiene gráficos caricaturescos..

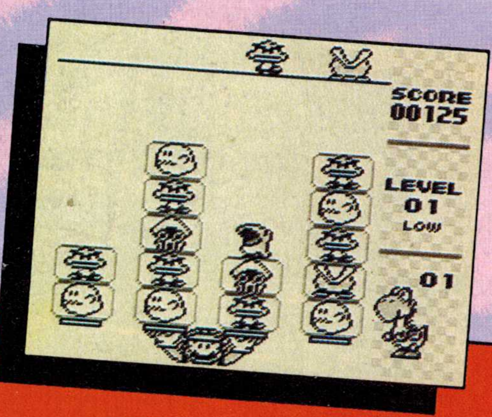


KRUSTY'S FUN HOUSE (SNES)

Al igual que la versión para el NES, la de Súper NES ofrece una gran variedad de escenas para librarte de todos los ratones, pero con la diferencia de que éste tiene laberintos más elaborados y gráficos con mayor realismo. Sin embargo, en ambos sistemas existen apariciones espontáneas de Bart Simpson.

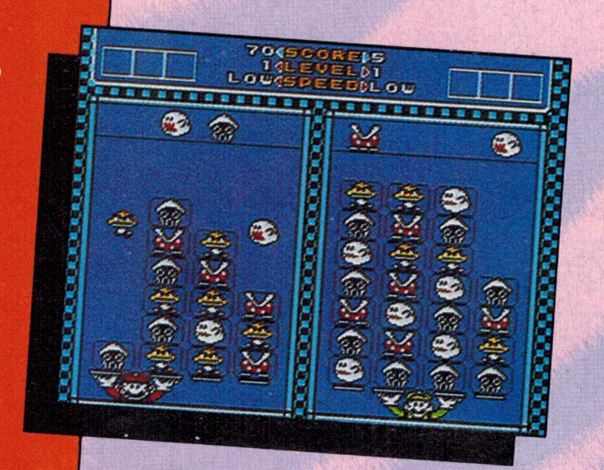


ESTE MES

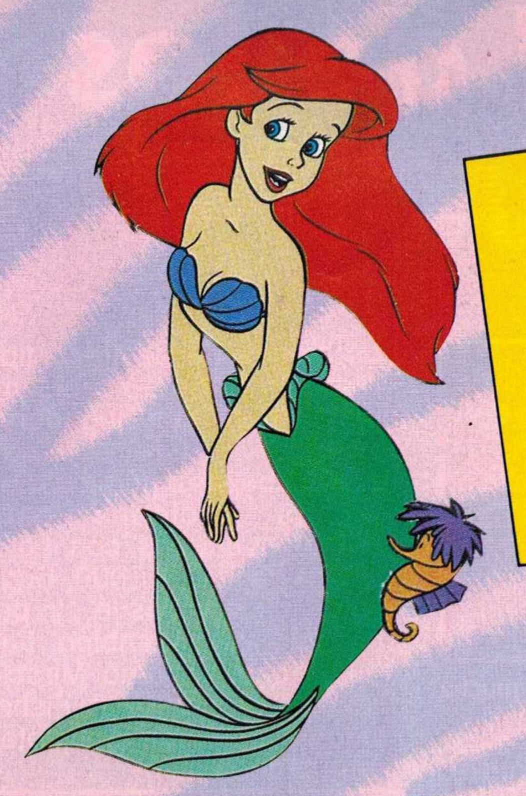


YOSHI (NES y GAME BOY)

Para los jugadores que gustan de los cartuchos tipo Tetris o Dr, Mario, ahora llega una nueva y divertida versión: Yoshi. En este juego tendrás que mover unas bases en las cuales acomodarás diversas figuras que salen de la parte superior de la pantalla, de tal forma que dos figuras iguales queden una sobre otra para que desaparezcan y no se acumulen, porque si llegan hasta arriba tú perderás.
Las figuras son personajes de Mario como las plantas, fantasmas, calamares, goombas y por supuesto que Yoshi, quien aparece si juntas dos mitades de un huevo en una misma columna. No importa que haya otras figuras entre las piezas de huevo porque todo será eliminado, y si estás jugando dobles castigarás a tu compañero. Las versiones para Game Boy y NES son similares.



LLEGALE A:



THE LITTLE MERMAID (GAME BOY)

Ahora las aventuras de Ariel y todos sus amigos se encuentran en formato portátil para que las disfrutes en cualquier lugar al que vayas.
¿Podrá Ariel destruir otra vez el maleficio de la malvada bruja del mar Ursula, para así lograr su sueño de casarse con el príncipe Erik? Sólo tú le podrás ayudar en este juego para niños y niñas de todas las edades.

CONTRA III (SNES)

Prepárate para una invasión de emoción y acción con Contra III, ya que este formidable cartucho reúne todo lo que un fanático de Nintendo busca en un videojuego: gráficos tipo Arcadia, acción desbordante y un sonido que en realidad parece de película; eso, sin contar con todos los efectos de rotación y escala que le dan un toque muy especial a este increíble juego de Konami. La historia de Contra continúa.





BARCELONA 92 (NES)

Entra a la onda olímpica en este cartucho en el que competirás contra un amigo en toda clase de eventos deportivos.
Aquí disfrutarás de deportes clásicos como los 100 metros planos, lanzamiento de jabalina, 110 metros con obstáculos, salto de garrocha, lanzamiento de martillo, etc.
Este es un juego donde la sana competencia entre jugadores es una alternativa , además de enfrentar a la computadora. Como ves, Capcom no se olvida de los amantes del deporte.



el control de los PROFESIONALES

Por AXY y SPOT

Nos hemos dado cuenta por muchas preguntas que nos hacen, y que nos dejan de hacer, que muchos de nuestros lectores han comprado juegos que no les gustan, o que no son los que les convienen de acuerdo a sus preferencias.

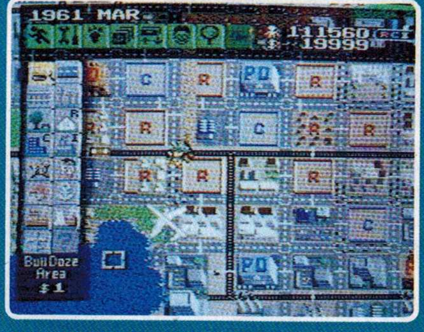


BATTLETOADS: Acción en un reto nada fácil.

Uno de los principales objetivos de esta revista, desde su inicio, fue dar a conocer todas las alternativas de juegos que existen en Nintendo para que supieras cuál es el que a ti te podría gustar. Sin duda los más gustados en forma general son los de acción y aventuras donde están los Marios, Mega Man, Tortugas Ninja o Simpsons, por poner sólo unos ejemplos.



ZELDA III: La investigación se une a la acción.



SIM CITY: Requieres inglés y mucha estrategia para jugarlo.

Otros cartuchos que entran en la misma categoría pero que agregan la investigación son los Castlevania II, Link, Zelda, Star Tropics o Roger Rabbit. Si acostumbras jugar acompañado tal vez debas fijarte en que el juego tenga la opción de 2 jugadores; muchos juegos de deportes son excelente alternativa.



Hay Game Paks que ponen a prueba tu cerebro.

Si hablas inglés y te gustan los juegos de investigación, los cartuchos de RPG son excelentes para ti como Deja Vu, Uninvited, Shadow Gate, Lagoon (Súper NES) y Maniac Mansion, o todavía más difíciles para Papás: Shingen the Ruler o el juego Sim City, donde tendrás que demostrar qué tan buen administrador eres.

Los juegos de destreza tipo Tetris, Dr. Mario o Yoshi también tienen sus jugadores fanáticos y si buscas rompecabezas dinámicos hay muchas opciones para diferentes edades con Lolo, Q-Bert, Face Ball 2000, Bugs Bunny Crazy Castle, y por supuesto que también hay educacionales como Miracle Piano, Sesame Street, Fisher Price y hasta para dibujantes como Videomation.



MIRACLE PIANO: Nintendo también es educativo.

Mucha gente nos ha dicho que no juega Nintendo porque no tienen la destreza o porque son juegos violentos o simplemente porque no les gusta estar haciendo correr y saltar a un monito, pero los hemos hecho grandes aficionados al mostrarles diferentes tipos de juego hasta encontrar el que a ellos les gusta.

Te aconsejamos que nunca compres ni regales un juego "a ciegas". Investiga antes si ése es el tipo de juego que te gusta, así evitarás decepciones y frustraciones. A nuestro modo de ver no hay juegos malos... todos los cartuchos tienen su público.

el taller de LUIGI

Precios de servicios y reparaciones del Nintendo (NES)

- Reparación mayor a la consola $120,000.00
- Reparación menor a la consola $30,000.00

Accesorios (NES)

- Controles no muy dañados $30,000.00
- Controles muy dañados (cambio total) $60,000.00
- R.F. Switch por cable $30,000.00
- A.C. adapter (reparación) $30,000.00
- Limpieza de cartuchos sin costo
- Pistola (reparación) $60,000.00

Precios de accesorios

- A.C. Adapter $60,000.00
- R.F. Switch $60,000.00
- Controles $60,000.00
- Cartucho Action Set $60,000.00
- Cartucho Power Set $119,840.00
- Control de Súper Nintendo $159,792.00 $85,000.00

Precios de reparaciones del Game Boy

- Reparación mayor $120,000.00
- Reparación menor o limpieza (incluye mica) $60,000.00
- Cambio de tapa delantera y trasera $60,000.00
- Cambio de mica $15,000.00
- Tapa de porta pilas $15,000.00

Precios de reparación del Súper NES

- Reparación mayor $240,000.00
- Reparación común $120,000.00
- Reparación menor $60,000.00
- Controles a cambio $85,000.00
- Controles a reparación $40,000.00
- Limpieza de cartuchos Sin costo

Todos nuestros precios incluyen I.V.A.

Precios sujetos a cambio sin previo aviso.



C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

LUIGI
EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2°Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

CAPCOM USA

Disney's THE LITTLE MERMAID

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo Entertainment System

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



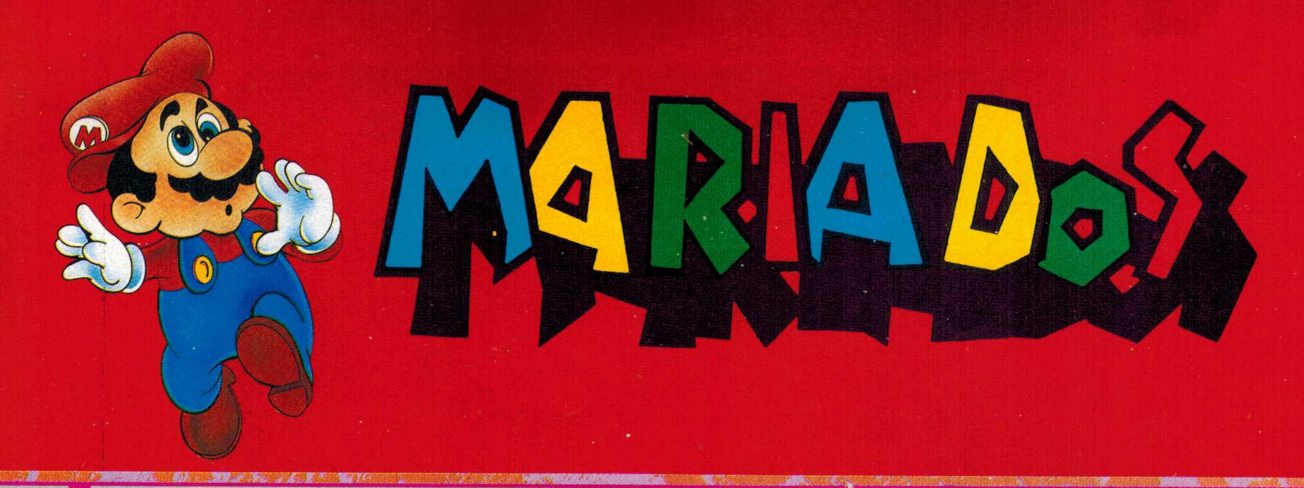
Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



Licenciatario de Nintendo® para jugarse en

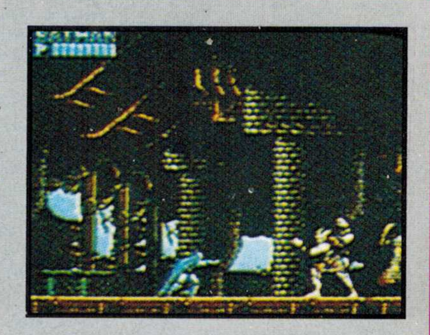




BATMAN

¿Cómo acabo con el Guasón?

Este enemigo es muy difícil ya que no sigue cierto orden para atacar; aléjate lo más que puedas de él para evitar sus disparos y cuando corra hacia ti atácalo rápidamente con boomerangs o golpe normal. Luego, cuando levante la mano y caigan rayos, acércate lo más que puedas a él sin dejar de golpearlo, así evitarás los rayos y que no te haga daño si sale corriendo. Es importante tener todos tus sentidos atentos, pues es difícil saber de qué forma atacará.



SUPER MARIO WORLD

SWITCH PALACE

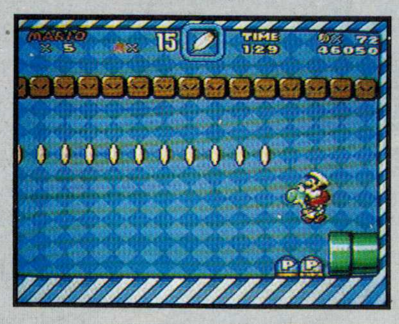


Para sacar el Switch Palace Azul entra a la escena Forest of Illusion 2 y al llegar donde indica la foto avanza hacia la izquierda (el muro que se ve sólo está de fondo).

Aquí encontrarás la llave para el camino al Switch Palace Azul.

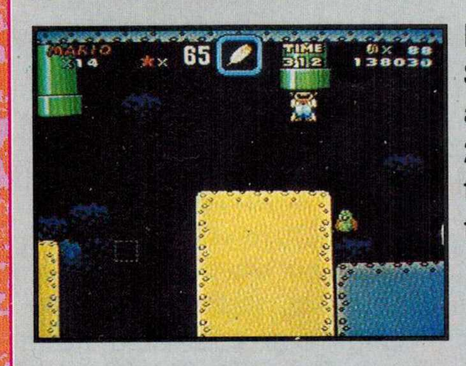


En la escena del Switch Palace Azul toma un P-Switch, déjalo junto al tubo de la derecha y haz lo mismo con el otro. Ahora toma las monedas que están sobre el tubo, acciona los P-Switch y sube a la plataforma que se forma arriba para tomar las monedas grises que te darán puntos y vida.





Ahora todos los marcos azules se convertirán en bloques azules.



Para sacar el camino al Switch Palace Verde ingresa a la escena de Donut Plains 2 y métete por el segundo tubo verde que está en el techo.

Ahora toma el caparazón y lánzalo hacia el bloque más alto.



Sube por la planta que aparece y encontrarás una llave con la que sacarás el camino al Switch Palace Verde.

Ya en la escena del Switch Palace Verde acciona el P-Switch, baja a la plataforma y golpea al Koopa de tal manera que rebote en la pared de la izquierda; al avanzar el caparazón hacia la derecha, síguelo. Elimina Koopas para obtener puntos y vida.

Ahora todos los marcos verdes se convertirán en bloques verdes y obtendrás una pluma al golpearlos por abajo.







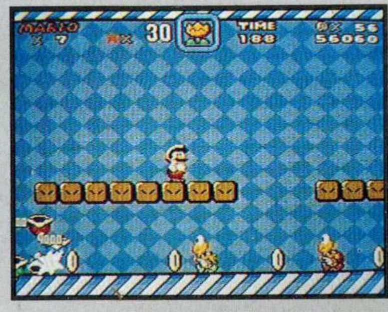
Para sacar el camino al Switch Palace Rojo entra a la escena Vanilla Dome 2, toma un P-Switch y colócate en donde indica la foto.

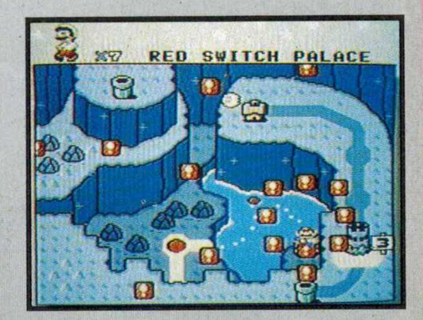
Acciónalo y avanza hacia la izquierda; después salta el primer hueco y déjate caer por el segundo. En el pasillo encontrarás una llave y más abajo, en el agua, la cerradura para sacarlo.



Ya dentro de la escena del Switch Palace Rojo acciona el P-Switch para que el primer Koopa elimine a los demás, pero no olvides seguirlo.

Ahora todos los marcos rojos se convertirán en bloques rojos.





¿Cómo paso el nivel 8?

Oliver Gómez Abrajan, Francisco Javier Martínez, Alejandro Enoc Maza Pérez.

A) Al principio hay un tubo que puedes tomar y que te ayudará a golpear a los enemigos, pero si lo pierdes también podrás pegarles con golpes normales.

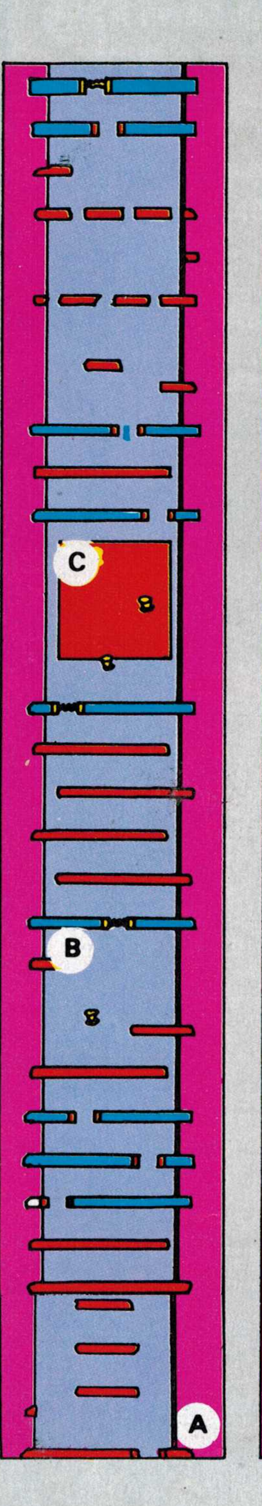
B) Las bases con orillas blancas que se mueven de lado a lado son las que tiran rayos en intervalos; ten cuidado.

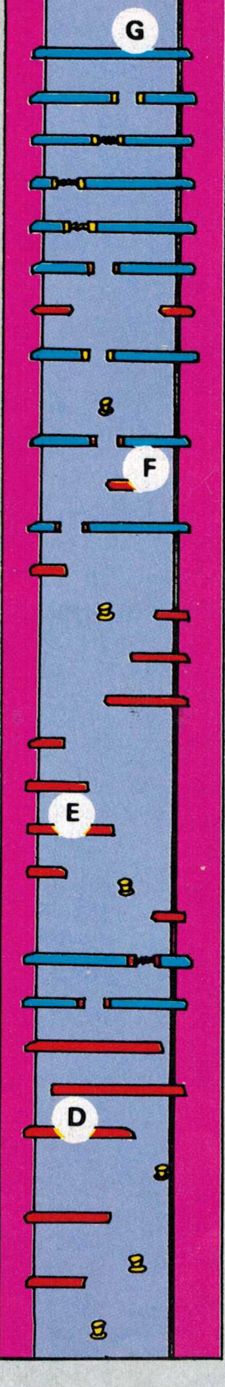
C) Si quieres tomar esta vida, brinca cuando la barra se esté moviendo a la izquierda y pase la abertura exactamente encima de ti.



D) Cuidado, aquí hay una salida de gas venenoso; espera a que dispare y después pásate corriendo hacia arriba tratando de que no te atine el robot que dispara.

E) Estas válvulas de aire te jalarán, así que mide el tiempo desde que estás en el trampolín de abajo y cuando dejen de jalar aire, pásate, sin olvidar la vida que alcanzas de la primera barra.





F) Aquí hay más salidas de gas venenoso, mide su tiempo y pásate rápido.

G) ¡Robomanus! A este enemigo le encanta saltar, así que después de que brinque, recíbelo con un golpe o un cabezazo; trata de repetir esto sin dejarlo caer al suelo, pero si cae trata de quedar lo más cerca posible de él y agáchate para esperar a que dispare. Después se moverá más rápido, así que tú también debes de ejecutar rápido tus movimientos.









La bola de cristal

Al frotar nuestra Bola de Cristal, nos hemos llevado algunas sorpresas por los futuros cartuchos que saldrán al mercado para deleite de los NESFANS como:

UTOPIA

Juego de estrategia de la empresa JALECO en donde deberás crear una ciudad terrícola en otro planeta; es decir, tú eligirás el terreno donde se va a construir, determinarás el número de colonias, parques e industrias; fijarás los impuestos a pagar por sus habitantes y tratarás de establecer la paz con una comunidad extraterrestre que también desea vivir en el mismo lugar.
Utopía es un cartucho que te exige mucho inglés y lógica, pero como tiene batería podrás salvar lo que hayas avanzado en construcción.



Las actividades están marcadas con logos para un rápido manejo del juego.

Además de Utopía y Goal! (Club Nintendo # 5), JALECO planea lanzar el juego "Young Indiana Jones"... seguiremos informando.



Conforme vayas avanzando recibirás reportes de cómo va tu ciudad.

SUPER STAR WARS

Lucas films y JVC introdujeron juegos para el NES basados en las famosas películas Star Wars (Guerra de las Galaxias) y The Empire Strikes Back (El Imperio Contrataca) y ahora introducen su primer juego para Súper NES "Super Star Wars". Este juego hace gran uso de la rotación y escala del Súper NES, además de tener gráficos y música con calidad CD (directamente de la orquestación de la película). Sin duda este juego ofrece muchísima más variedad en acción y aventuras.



Luke Skywalker y todo el quipo de Star Wars ahora en 16 bits.

SUPER DOUBLE DRAGON

TRADEWEST prepara otro gran juego para Súper NES: Super Double Dragon, en el cual continúa la leyenda de Double Dragon. Contiene una gran variedad de nuevos golpes y movimientos, además de que 2 jugadores se podrán acompañar manejando a Billy o Jimmy Lee.

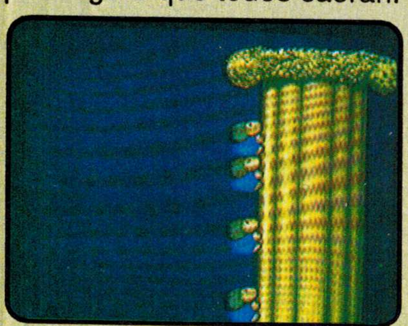


Checa los detalles en golpes y enemigos. Promete ser un súper hit.

La historia se desarrolla en 7 escenas llenas de rápida acción y emoción; cabe señalar que este juego no está basado en ninguno de los anteriores (Arcade, NES y Game Boy), así que prepárate a disfrutar de una aventura totalmente nueva.
Además, TRADEWEST anunció el lanzamiento del juego Pro-Quarterback para Súper NES, el que como buen juego de football americano contiene una gran variedad de jugadas y la opción de 1-2 jugadores.



Una de las misiones más comunes para un jugador de Nintendo es la de salvar civilizaciones o razas en extinción; en este juego no es la excepción, pero aquí no lo haremos con espadas mágicas, armas nucleares o increíbles naves; nuestra única arma para ayudar a los Lemmings es nuestra inteligencia y lógica, ya que estos pequeños "roedores" tienen algunas cualidades propias de una mascota: tiernos y obedientes, pero tienen la desventaja de ser poco inteligentes pues lo único que hacen es caminar en línea recta hasta que no les ordenes algo. Si dejas que todos caminen hacia un barranco ten por seguro que todos caerán.



Los displays de presentación y fin son muy divertidos.

El chiste del juego es el de ayudar a estas pequeñas criaturas a llegar a una meta que está en cada escena; para ello cuentas con diferentes tipos de funciones para que cada Lemming desarrolle, como escalar, perforar o construir puentes. Es decir, deberás elegir al Lemming adecuado. Todos los terrenos son accidentados y con muchos peligros, así que debes conocer todas estas funciones para salvar el mayor número de Lemmings por escena, ya que el juego te exige un porcentaje de Lemmings salvados para poder pasar a la siguiente escena.



Una mala instrucción y acabarás con toda una colonia de Lemmings.



En 2 jugadores ganará quien tenga el mayor número de Lemmings.

Este juego contiene 4 diferentes niveles de dificultad, con más de 160 escenas en total y la opción de password. Algo interesante también en este juego es la opción de 2 jugadores en la que cada uno tendrá una meta y tratará de hacer lo posible para guiar a los Lemmings por su meta y no por la del contrario. Aquí la pantalla se dividirá para un mayor dominio y ¡claro! también podrás hacer una que otra "trampita" para ganar. Checa este juego para convencerte de lo divertido y emocionante que es.



Algunas escenas tienen gráficos muy extraños.



El modo de caminar de estos pequeños es muy chistoso.



Si algún Lemming te estorba lo podrás hacer "volar".



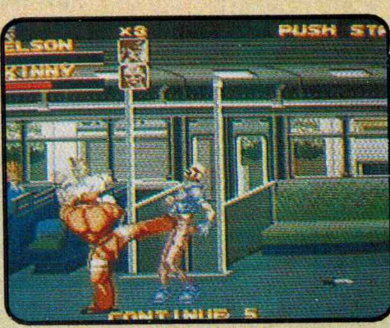
Las calles de Los Angeles han sido poco a poco invadidas y controladas por varios grupos de vándalos. Conforme pasa el tiempo, la policía está más imposibilitada para actuar, así que 2 valientes ciudadanos llamados Jack Flak y Oozie Nelson, deciden liberar a su ciudad.



Vándalos han invadido Los Angeles; es hora de ponerles un alto.

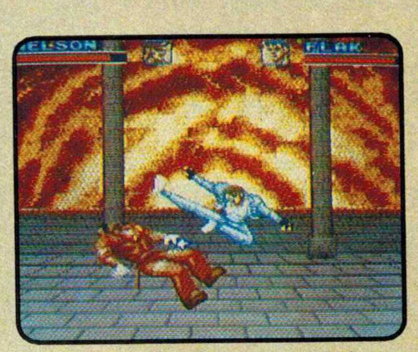
En este juego podrás ir tú sólo o con un amigo a través de 6 peligrosas escenas, donde además de pelear para librar tu ciudad deberás salir del país para buscar al líder. Pelea en la calle, en camiones o en estadios de beisbol, donde sea, pero derrótalos.

Cuando jueguen 2 jugadores podrán escoger la opción de golpearse entre ellos o no, además de "Angry Mode", para que cuando te peguen 2 ó 3 veces seguidas te enfurezcas y además de golpear más fuerte recibirás invisibilidad momentánea, aunque esto te quitará un poco de energía.



Ni a bordo de los camiones se está a salvo.

También 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, y si hay problemas entrarán a un modo en el que podrán pelear jugador vs. jugador para ver quién gana 2 ó 3 rounds.



¿Quién es más rápido y fuerte? una pelea lo decidirá.

Los enemigos y jefes son fuertes,hábiles y muy rápidos, pero cada personaje dispone de características diferentes:

JACK FLAK.-Es muy ágil de movimientos y rápido con sus golpes. Al brincar, su golpe es el de más alcance pero un poco débil y cuando agarra al enemigo no es muy eficaz.

OOZIE NELSON.-Este tipo es súper rudo; sus golpes y sus "llaves" son muy fuertes, además de que con práctica podrá dar golpes muy seguidos. Su desventaja es que es muy lento y al brincar tiene poco alcance.



Con cierto número de enemigos eliminados darás un golpe especial.



La variedad de "llaves" y golpes lo hacen un juego interesante.

Con el control podrás hacer los siguientes movimientos:

Botón A	Golpe especial
Botón B	Brincar
Botón Y	Golpe normal
Botón R	Aumenta al doble la velocidad del personaje



Evita que los enemigos te agarren, ellos también saben jugar rudo.



3 planetas que forman el sistema solar Alpha-1 han entrado en guerra con un planeta artificial que entró en su órbita, llamado NGC-1611. La Federación de Alpha-1 ha mandado 3 pilotos, nativos de cada planeta del sistema, a investigar el por qué de la invasión a Alpha-1 y una leyenda que hay alrededor de este planeta: la leyenda de Xardion.



Conoce bien a cada robot para un mejor desarrollo del juego.

En este juego de Asmik deberás guiar 3 diferentes robots, cada uno con armas y cualidades muy diferentes, a través de los 3 planetas de Alpha-1, para liberarlos de la invasión proveniente de NGC-1611.



En NGC-1611 te esperan desagradables sorpresas.



Extraños y valientes enemigos están en tu camino a NGC-1611.

Triton.- Líder de la expedición. Es el robot más versátil, ya que es rápido y dispara en 4 direcciones.

Alcedes.- Es el más fuerte y sus armas son muy útiles.

Panthera.- Con este robot podrás entrar en zonas muy pequeñas.



Una vez que encuentres a Xardion, busca las piezas de su súper arma.

El camino es largo y peligroso, ya que tendrás que pasar escenas a lo largo de los 3 planetas de Alpha-1 y librar una batalla en la nave de comunicaciones de la Federación, antes de poder llegar a NGC-1611.

Durante el trayecto encontrarás armas y aditamentos que te ayudarán mucho a luchar contra los gigantescos enemigos que te esperan al final de cada escena y que tienen órdenes de no dejarte pasar; también aprenderás sobre la leyenda del gigante blanco "Xardion", conforme vayas liberando cada planeta.



En esta escena la gravedad se invierte y estarás de cabeza.

Para facilitar tu labor haz experiencia en la primera escena; con un robot destruye a todos los enemigos y cuando llegues con el jefe "Arms" deja que te destruya, así te regresará al principio de la escena con la experiencia que habías logrado y con tu energía completa. Repite esto hasta que creas que tienes la experiencia necesaria (el límite es 900) y además te sugerimos el siguiente orden: 1.-Triton 2.-Alcedes 3.-Panthera.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

- GAME BOY
- NES
- SUPER NES

KID ICARUS

Password para la última escena con energía ilimitada.

8uuuuu uuuuuu
uuuuuu uuuuuu

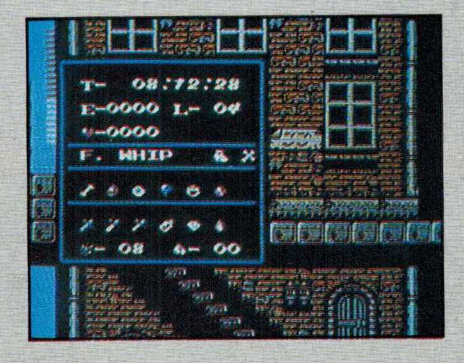
CASTLEVANIA II

Con estos passwords podrás ver diferentes finales de este juego:

C1DF 026D
L1KN SWJK

DUML XHD5
WW5X TMBX

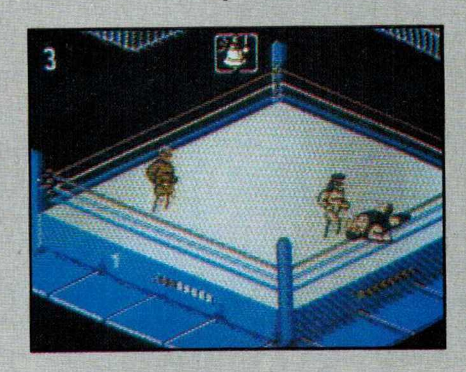
MPZK MVCW
T3KU UGRC



WRESTLEMANIA CHALLENGE

Presiona los siguientes botones para obtener la ayuda de tu compañero:

A y Select
Entra tu compañero a ayudarte
B y Select
Golpea al compañero del rival
A,B y Select
Entra brincando desde una esquina



PUNCH OUT!

Para recuperar energía entre round y round presiona Select y manténlo, entonces presiona Start para ir al siguiente round y aumentará tu energía. Sólo se puede hacer una vez por pelea.

MICKEY MOUSECAPADE

Para continuar en la escena que te hayas quedado, al aparecer "Game Over" presiona ↑, A, B y Start al mismo tiempo.

RAD RACER

Para ver el final de este juego presiona el botón B 64 veces, luego / y Start.

LOW G MAN

Si quieres ver el fin de este juego sólo anota el siguiente password:

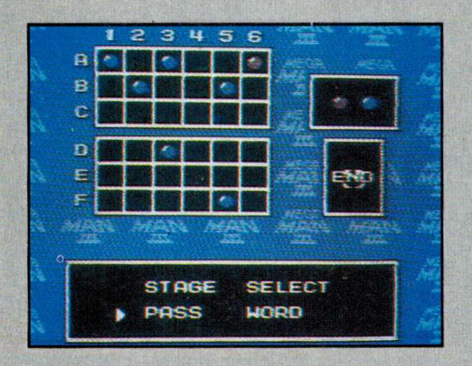
YES 

THE GUARDIAN LEGEND

Como password pon TGL y pasarás las escenas de disparos.

MEGA MAN III

Con este password llegarás a la última escena con 9 tanques de reserva.



STAR TROPICS

Para acabar el Chapter 4 necesitas una clave que obtienes mojando una carta que incluye el cartucho; si perdiste la carta o no quieres mojarla, aquí esta la clave:

747 Mhz

WHO FRAMED ROGGER RABBIT?

Con este password obtendrás todo lo que necesitas para acabarlo.

LLHHHHHHHHHHHHHHHHH3B

TECMO BOWL

Passwords para:

Chicago vs. Chicago
697BffA5

Washington vs. Washington
997fBfA5

Denver vs. Denver
CfBff7AO

LOLO 2

¿Crees ser muy bueno en Lolo? Aquí hay 4 passwords para cuartos secretos.

Pro 1 Pro 2 Pro 3 Pro 4

KICKLE CUBICLE

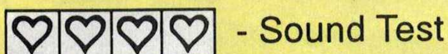
Para escuchar el Sound Test presiona y mantén A y B en el control 2, y entonces resetea el juego.

1943

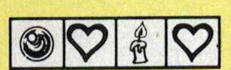
Password para el Nivel 23
TY2NU

CASTLEVANIA II
Belmont's Revenge

Prueba estas diferentes claves:

 - Sound Test

 - Empezar con 9 vidas

 - Drácula





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

TOM & JERRY

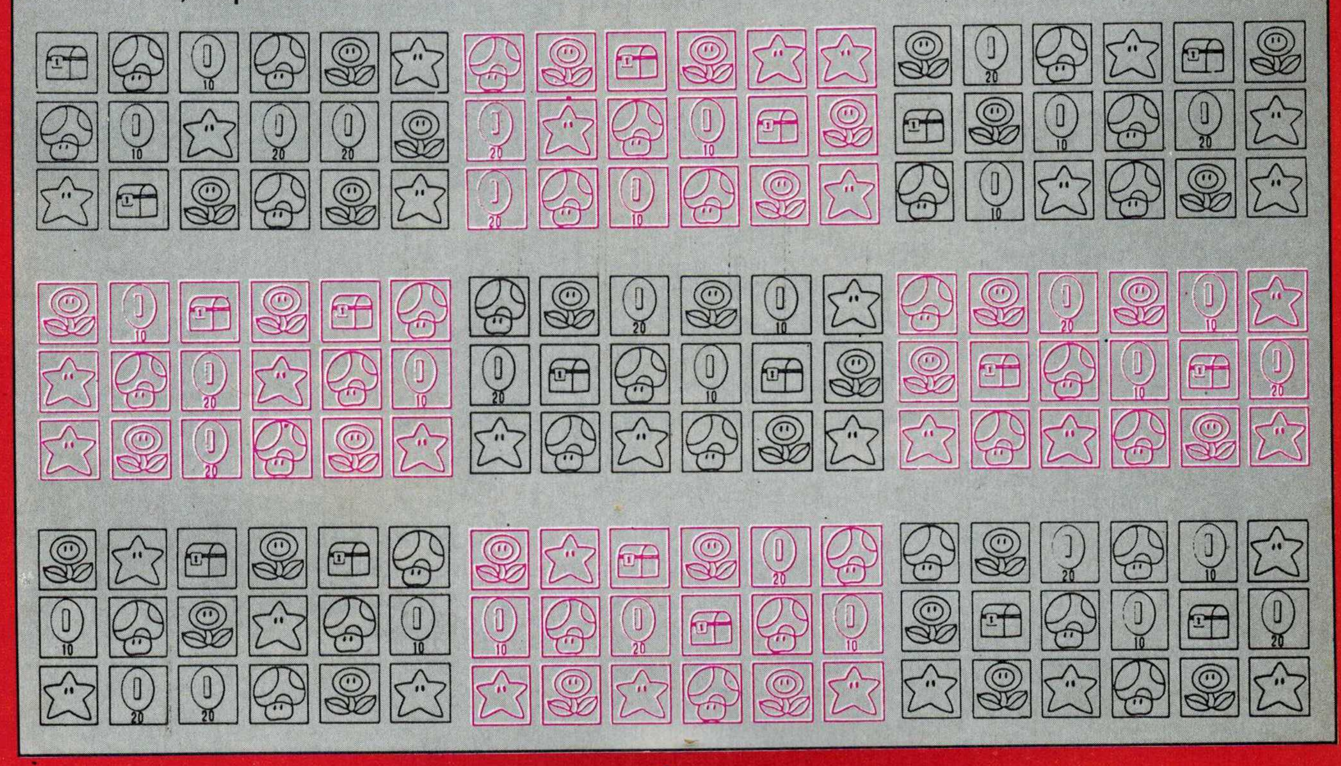
Para obtener vidas ilimitadas presiona la siguiente secuencia en la pantalla donde aparecen Tom & Jerry con lentes:

→ → ↑ ← ↑ → ↓,

B, A, Select y Start, 2 veces.

SUPER MARIO BROS.3

Generalmente en el camino nos encontramos cartas donde hay juegos de memoria; aquí están las combinaciones posibles de estos:

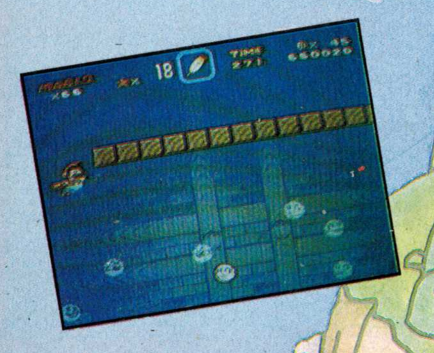






YOSHI'S ISLAND 2

Entra a la escena con capa, toma el caparazón que aparece al principio, súbete rápidamente a donde indica la primer foto, lanza el caparazón hacia arriba y deja que te caiga encima e inmediatamente corre tras él. Al llegar al lugar de la moneda con cara de Yoshi, párate como indica la segunda foto y mueve rápidamente la capa para detener el caparazón cuando rebote. Después tócalo y regrésate donde estabas y no olvides mover la capa para volver a detener el caparazón; repite esto para hacer vidas.



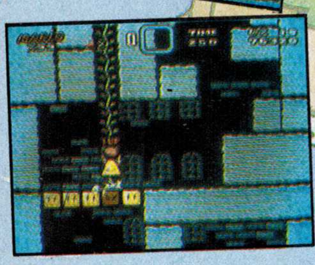
TOP SECRET AREA

Al comenzar en Donut Ghost House vuela por la orilla izquierda y arriba encontrarás una salida secreta donde aparecerá el camino a Top Secret Area; entra y obtendrás a Yoshi y poderes. Si entras de nuevo y golpeas donde sacaste a Yoshi, ahora te darán vida porque ya tienes a Yoshi; repite esto para obtener las vidas que quieras.

DONUT SECRET 1

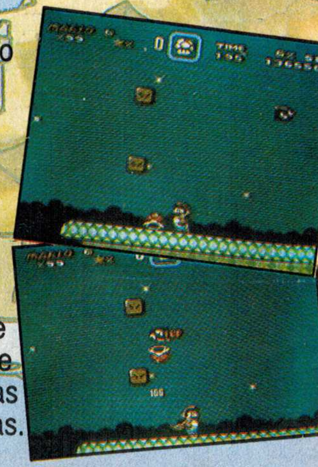
Entra al primer tubo que hay y toma el poder para que Mario se infle; sube y toca un Koopa por arriba para que se caiga, entonces cáele encima; toma su caparazón y salte, pero ten cuidado de no tocar ningún enemigo con el caparazón. Ahora suelta el caparazón en cualquiera de los dos huecos, como indican las fotos, para que el caparazón se quede rebotando; tócalo pero sin bajar y tocar el piso, así obtendrás las vidas que quieras.





MORTON'S CASTLE

Saca la planta del bloque como indica la primer foto, pero sin eliminar al Dry Bones; luego sube a la planta y baja pero sin tocar el piso. Cuando el Dry Bones esté debajo de ti harás puntos y vidas sin necesidad de moverte.



VANILLA DOME 4

Llega con capa hasta donde indica la foto, cáele encima al Koopa para que se salga de su caparazón, elimínalo, toma el caparazón y lánzalo hacia arriba de tal manera que quede junto al bloque. Entonces usa la capa para pegarle al caparazón cada vez que aparezca una bala al nivel del bloque de abajo, así obtendrás puntos y después varias vidas.





100 VIDAS

VANILLA SECRET 2

Saca el P-Switch del segundo bloque como en la primer foto, ahora tómalo y regrésate hasta la posición de la segunda foto, acciona el P-Switch cuando la flor salga y entonces todos los enemigos se convertirán en monedas; tómalas y avanza hacia la izquierda para encontrar más monedas, así harás puntos y vidas.

VANILLA SECRET 2

Saca a un Koopa de su caparazón y agárralo; avanza hasta donde indica la primer foto y arrójalo hacia los Spinys. Después, con cuidado, baja a donde está el caparazón rebotando y con tu capa páralo; al tocarlo te dará 1 Up, nuevamente páralo y repite la jugada para hacer varias vidas.

VANILLA FORTRESS

Colócate debajo del tubo y deja que el Dry Bones se acerque y se ponga debajo de ti. Entonces quédate nadando sin tocar el piso y cuando el Dry Bones se incorpore inmediatamente desármalo.

Nadando debajo del bloque que está antes del jefe podrás hacer más vidas.

BUTTER BRIDGE 2

Toma el caparazón de un Koopa, lánzalo hacia arriba junto al tubo que indica la foto y golpéalo con tu capa sin parar, así eliminarás a los súper Koopas que te darán puntos y después vidas.

CHOCOLATE ISLAND 5

Toma el P-Switch que está al principio de la escena y avanza hasta donde indica la primer foto; sin soltar el P-Switch toca el caparazón para que caiga hacia la derecha. Baja también cuidando que no salga de la pantalla y desaparezca, por eso trata de permanecer al centro. El caparazón rebotará y tú lo tocarás cada vez que pase, así harás puntos y vidas (no olvides que sólo tienes que mover el control de lado a lado, pues el P-Switch hará que flotes).

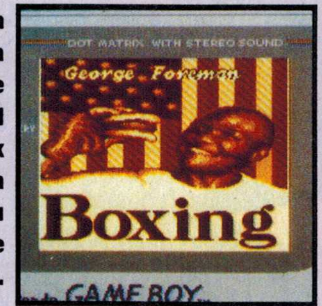
SUNKEN GHOST SHIP

Colócate en la esquina que se forma entre las cajas como indica la foto, entonces te dispararán y eliminarás las balas. Aquí obtendrás puntos y después vidas.

La bolita de cristal

GEORGE FOREMAN'S BOXING

Para todos los amantes del box hay buenas noticias, ya que próximamente Acclaim lanzará al mercado el juego "George Foreman's Boxing", en el cual podrás pelear con este gran excampeón de peso completo. El cartucho tiene buenos gráficos y un gran nivel de diversión, pero necesitas ser rápido en el manejo del control, ya que cada vez irá subiendo la dificultad de los rivales. Gana varias peleas para tener derecho a pelear por el Campeonato Mundial.

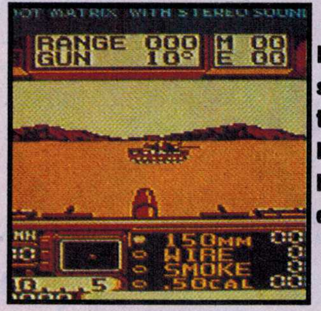


Una leyenda viviente del box ahora en tu Game Boy.

BATTLETANK II

Este juego hecho por Absolute es la secuela de Battletank para NES y Súper NES. Como sus hermanos mayores, Battletank II, te pone al mando de un tanque NATO M1A1, el cual está equipado con un poderoso cañón y ametralladoras.

Gracias a la perspectiva que tienes del juego podrás encontrar a tus enemigos y eliminarlos antes de que ellos lo hagan contigo.
Tu tanque está equipado con radar, lo que te facilita la localización del enemigo. Es una gran adaptación del NES y Súper NES al Game Boy.



Este simulador te dará horas y horas de emoción.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND
Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.

2.- T. M. N. T. 2
Los heroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.



3.-METROID 2
El heroe Samus regresa para cumplir con una misión muy importante: divertirte con tu Game Boy.

4.-MEGA MAN II
5.-DR. MARIO
6.-FACE BALL 2000
7.-F-1 RACE
8.-CASTLEVANIA II
9.-BATTLETOADS
10.-NINJA GAIDEN SHADOW



Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
LA REVISTA CON TODO LO INCREIBLE QUE SUCEDE EN EL MUNDO
¡AUNQUE UD. NO LO CREA!
* HECHOS INSOLITOS
* LO MARAVILLOSO
* JUEGOS DE DESTREZA MENTAL
* SORPRENDENTES ANECDOTAS DE LA HISTORIA
* FENOMENOS OVNI
* FANTASTICOS INVENTOS
* EL MUNDO DEL ESPECTACULO
* ASOMBROSAS MARCAS DEPORTIVAS
* ASTROLOGIA...
¡Y MUCHO MAS!
Aunque Ud. No Lo Crea de Ripley
DE VENTA CADA MES EN PUESTOS DE PERIODICOS
60 MILLONES DE PESOS POR UN TRAGO DE AGUA
LA VERDADERA HISTORIA DE RIPLEY
ENTERRADA VIVA
EL ESQUELETO QUE VENGO SU MUERTE
EL MODERNO JONAS
¿ERA HOMBRE O MUJER?
LOS ESPECTROS DEL CASTILLO MALDITO
EL DOBLE DEL REY
LA MUERTE DEL DIABLO ROJO
MAS ALLÁ DE LA TUMBA
LA REINA DEL VUDÚ
EL MÁS EXTRAÑO SUICIDIO

CURSO
Nintensivo

Más efectos y mayor reto encontrarás en esta nueva aventura del héroe mecánico Mega Man. Ayúdalo a salir victorioso.

B	Disparo
A	Según el tiempo que presiones, saltará más alto.
Start	Aparece el menú de armas
↓ y A	Barrida

METAL MAN

Acércate un poco a los picos para que bajen y cuando suban te pasas barriéndote.



Al ir bajando muévete para no caer en los picos.

Salta estos enemigos y dispárales antes de que bajen.

Si no logras eliminar estos enemigos, salta el engrane.

Acércate a los enemigos disparando.

Password

	●		●
		●	●
●	●		
		●	

En esta parte puedes recargarte de energía o hacer vidas eliminando las brocas, pero ten cuidado con los picos del techo que están escondidos.



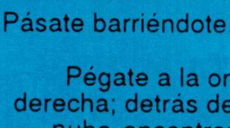
Al entrar no dispares y él no te hará nada. Ahora colócate al centro, salta y dispara; el jefe saltará y te disparará, pégate a la izquierda y salta alto para esquivar sus disparos y repite la jugada (no dispares desesperadamente o el jefe hará lo mismo).

AIR MAN

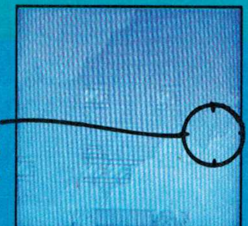


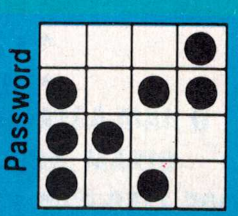
Pásate barriéndote.

Acércate a la orilla para que aparezcan las caras y espera a que los picos se oculten para saltar.



Pégate a la orilla derecha; detrás de la nube encontrarás energía.

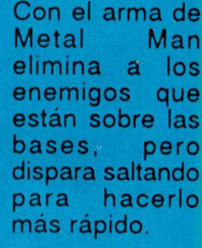




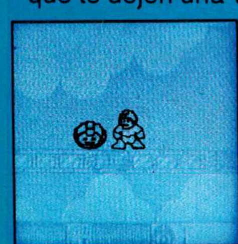
Password

Usa el arma de Wood Man; si no te mueves los pollitos se estrellarán contra las hojas; espera a que te dejen una vida y tómala.

Al eliminar a los enemigos que lanzan aire no te regreses o volverán a salir.



Con el arma de Metal Man elimina a los enemigos que están sobre las bases, pero dispara saltando para hacerlo más rápido.



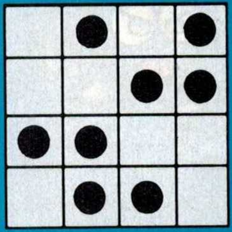
Puedes hacer hasta 9 vidas. Con esta técnica recuperarás energía. Utilízala, si es necesario, en cualquier lugar donde aparecen estos enemigos.



Inmediatamente después de entrar dispárale con el arma de Wood Man y será pan comido.



Si quieres empezar con 4 tanques de energía entra a la escena de Clash Man, toma el tanque de energía y déjate eliminar. Repite la jugada hasta obtener 4 tanques de energía.



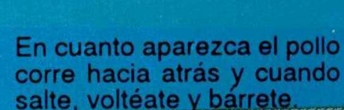
WOOD MAN

Espera a que los murciélagos bajen un poco y después salta para que los alcances con tus disparos.

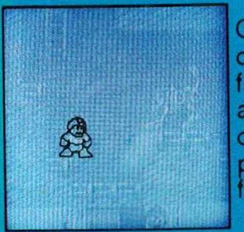
Toda el área de agua pásala con ayuda de "Rush Marine".



En cuanto aparezca el pollo corre hacia atrás y cuando salte, voltéate y bárrete.

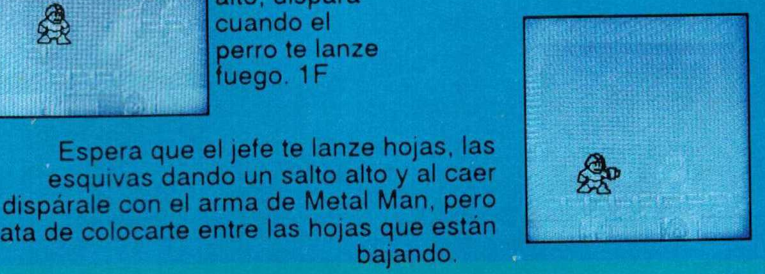


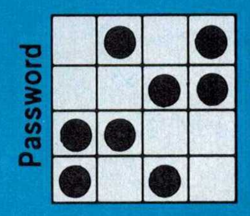
Pégate a los conejos y dispárales; si te tardas mucho en eliminarlos salta las zanahorias que te lanzan.



Colócate como indica la foto y salta alto; dispara cuando el perro te lanze fuego. 1F







Password

	●		●
		●	●
●	●		
●		●	

Espera que el jefe te lanze hojas, las esquivas dando un salto alto y al caer dispárale con el arma de Metal Man, pero trata de colocarte entre las hojas que están bajando.

CLASH MAN

Sube a la plataforma y colócate en la orilla izquierda para dar un salto alto, pero presiona ↑ para llegar hasta la escalera.

Inmediatamente que subas aquí, salta sobre la base y de ahí a las escaleras.

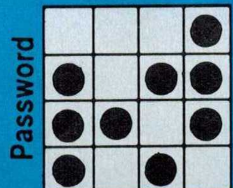
Baja por aquí, pero presiona ← al caer para no tocar los picos.

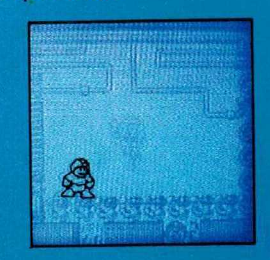
Llénate de energía.

Utiliza a Rush Jet para tomar el tanque de energía.

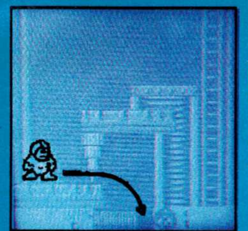
Ten cuidado de eliminar a los enemigos antes de saltar; con el arma de Metal Man puedes disparar en diagonal.

Al entrar espera a que se acerque y dispárale con el arma de Air Man; entonces saltará, pásate por debajo de él y colócate pegado a la otra orilla.
Luego espera a que se acerque para repetir la jugada. Cuando se termine tu arma de Air Man cambia a normal para el toque final.





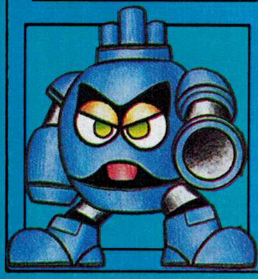
NEEDLE MAN



Baja por el hueco de la izquierda y pegado a la derecha para tomar una vida.

A estos enemigos dispárales poco antes de que ellos lo hagan.



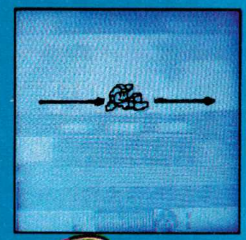


Cuando el jefe brinque dispárale con el arma de Air Man. Pásate por debajo de él barriéndote cuando salte hacia ti. Para facilitar las cosas puedes utilizar hasta dos tanques de energía; en la siguiente escena los recuperarás.

Password

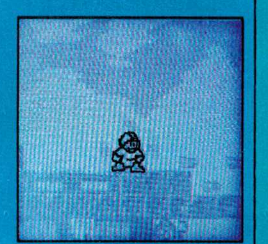
			●
●		●	●
●	●	●	
●		●	

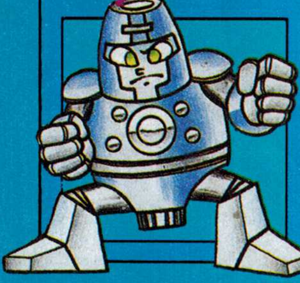
HARD MAN



En las partes donde salen enemigos del suelo, pásate con barridas seguidas.

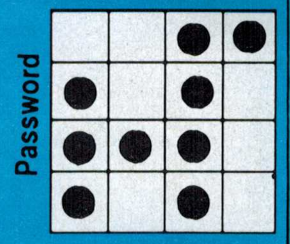
Protégete de las avispas con el arma de Wood Man.





Utiliza el arma de Magnet Man para eliminar al jefe, pero no dispares cuando él te dispara porque no lo tocarás. Si se termina el arma de Magnet Man utiliza la de Metal Man. (puedes utilizar una energía, la recuperas en la siguiente escena).

Password

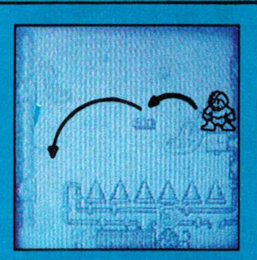


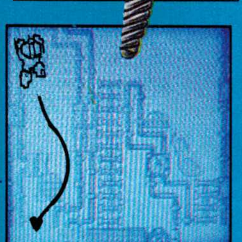
		●	●
●		●	
●	●	●	
●		●	



El punto débil de este enemigo es la cabeza, dispárale con arma normal, pero ten cuidado con las rocas que brotan junto al jefe. Si se acerca mucho puedes pasarte debajo de él, barriéndote, cuando salte hacia ti.

Salta sobre la base que aparece enmedio y al bajar presiona el control hacia ← para caer en una base en la pantalla de abajo.



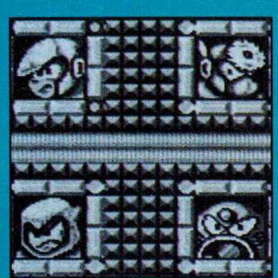


Aquí espera a que el enemigo se caiga; todo lo demás pásalo rápido sin eliminar a los enemigos. (Recuerda que donde aparecen los pollitos puedes recuperar energía).



Colócate como indica la foto y utiliza el arma de Wood Man para cargarte de energía o hacer vidas antes de enfrentarte al Dr. Wily. (Si eliminaste el enemigo, bájate un poco por la escalera y al subirte el enemigo aparecerá de nuevo).

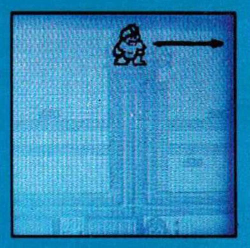


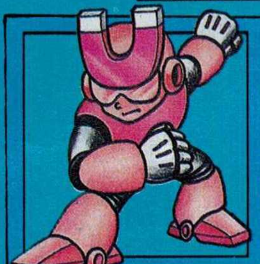


MAGNET MAN

Utiliza el arma de Metal Man y elimina al enemigo; sube con ayuda de Rush Jet.

Sube con ayuda de Rush Coil y después utiliza a Rush Jet para avanzar hasta las escaleras. Permanece arriba o los motores te moverán y caerás.





Al entrar con el jefe dispárale con el arma de Needle Man; pásate por debajo barriéndote cuando salte hacia ti.
Si saltas alto y disparas imánes colócate al centro y cuando esté a punto de tocarte un imán, pégate a la pared del lado contrario al jefe y dispárale saltando; pásate por debajo barriéndote cuando salte hacia ti. (Puedes utilizar un tanque de energía; lo recuperas en la siguiente escena).

Password

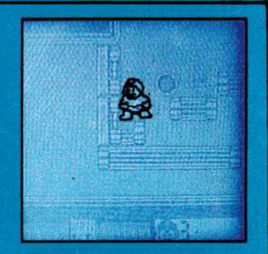
		●	●
●			
●	●	●	
●		●	

TOP MAN



Después de tomar la vida colócate como indica la foto para dispararle al enemigo y eliminarlo con facilidad.

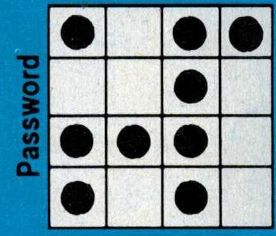
Ubícate así y utiliza el arma de Wood Man; los enemigos que vayas eliminando te pueden dejar energía o vidas.





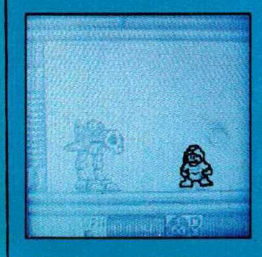
Al entrar dispárale al jefe con el arma de Hard Man, acércatele pero sin dejar de dispararle con rapidez.

Password



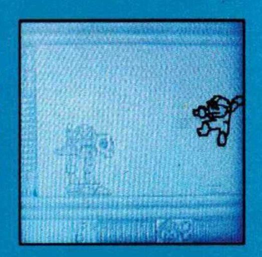
●		●	●
		●	
●	●	●	
●		●	

DR. WILY



Al entrar inmediatamente bárrete hacia él, pásate por debajo de una esfera que va rebotando y que te arroja el Dr. Wily; después salta y dispárale a la cabeza al Dr. Wily.

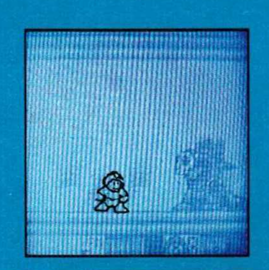
Luego pégate a la orilla contraria, dispara y salta cuando te dispare por abajo; en cuanto se te lance. Bárrete hacia él y repite la jugada.





Cuando el Dr. Wily vuelva a cambiar a otra máquina utiliza a Rush Jet y repite la jugada como en el anterior; al terminarse la energía de Rush salta y dispárale esquivando sus disparos.

Cuando el Dr. Wily se cambie a la otra máquina utiliza a Rush Jet y alineate con su cabeza sin dejar de dispararle. En cuanto lo elimines deja de utilizar a Rush Jet.





¿Será el fin del Dr. Wily?



El número 8 de tu revista Club Nintendo estará sensacional, ya que te presentaremos un Curso Nintensivo de Final Fight para el Súper NES y el Clásico Súper Mario Bros. 2 para tu NES.

ExtrA

Una excelente noticia para los coleccionistas de Club Nintendo.

Debido a tantas cartas que hemos recibido de nuestros lectores, solicitando las revistas 1, 2 y 3, vamos a iniciar una reimpresión Extra de estos primeros números.

Serán muy pocos, así que debes estar pendiente. En la revista Tele-Guía te informaremos cuándo saldrán a la venta.

También analizaremos juegos como Ferrari Grand Prix y te platicaremos lo que hemos visto en Bola y Bolita de Cristal.

Muy interesantes serán las tradicionales secciones como Dr. Mario, S.O.S. y Mariados. No te lo pierdas y continúa escribiéndonos a Pestalozzi # 838 Col. del Valle C.P. 03100 México, D.F.


a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
JUEG
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.



Conoce a un compañero ¡SUPER!
Cuadernos
Scribe
MR
SUPER
• CUADERNO ITALIANO
100 HOJAS.
• CON ESPIRAL METALICO
REFORZADO.
Scribe
MR
SUPER